

**TATA RIAS FANTASI TOKOH PUTRA MUTIARA PERLO
DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL
SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagai syarat guna mendapatkan
Gelara Ahli Madya (D3 Teknik)**



**WILY MELISIANA
14519134020**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET, 2017**

**TATA RIAS FANTASI TOKOH PUTRA MUTIARA PERLO
DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL
SABDA RAJA MUTIARA**

Oleh
WILY MELISIANA
NIM. 14519134020

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, asesoris, *make-up* fantasi tokoh Putra Mutiara Perlo pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara, 2) menata kostum, asesoris, *make-up* fantasi tokoh Putra Mutiara Perlo, 3) Menampilkan kostum, asesoris, *make-up* fantasi yang sesuai dengan karakter Putra Mutiara Perlo.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan R&D dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *Define*: analisis alur cerita sabda raja mutiara, alur cerita tokoh, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide mutiara *South Sea Pearl*, analisis pengembangan sumber ide transformasi, 2) *Design*: desain kostum, desain asesoris, desain *make-up* fantasi desain panggung., 3) *Develop*: validasi desain kostum Putra Mutiara Perlo yang dilakukan oleh bapak Afif Ghurub B., M.Pd., validasi *make-up* fantasi yang dilakukan ibu Elok Novita, S.Pd., revisi desain kostum dan revisi desain *make-up* fantasi, *fitting* kostum, *prototype*, 4) *Dessiminate*: gladi kotor, gladi bersih, pergelaran utama. Tempat dan waktu ini dilakukan pada laboratorium Program studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari bulan November 2016-Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu menghasilkan 1) terciptanya kostum, asesoris dan *make-up* fantasi dengan unsur garis, tekstur, warna dan prinsip desain keseimbangan, 2) terciptanya rancangan kostum yang terdiri dari celana dan baju atasan, asesoris yang terdiri dari mahkota, asesoris punggung, ikat pinggang, *cape*, dan sepatu, *make-up* fantasi tokoh Putra Mutiara Perlo yang dibuat menyerupai kerang mutiara, 3) Hasil dilakukannya pergelaran seni pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* yang bertema *Under The Sea* dengan menampilkan tokoh Putra Mutiara pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 650 penonton dan 200 undangan, yang dilaksanakan sesuai dengan rencana berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci *make-up* fantasi, *Putra Mutiara Perlo*, drama musikal *Sabda Raja Mutiara*

**FANTASY MAKEUP OF PEARL PRINCE PERLO
IN THE MUSICAL PERFORMANCES OF
SABDA RAJA MUTIARA**

By:
WILY MELISIANA
NIM. 14519134020

ABSTRACT

The final project aims to 1) obtain a design of costume, accessories, fantasy makeup of Pearl Prince Perlo in the musical performances of Sabda Raja Mutiara; 2) apply the costume, accessories, fantasy makeup of Pearl Prince Perlo, 3) show the costume, accessories, and fantasy makeup of Pearl Prince Perlo in the musical performances of Sabda Raja Mutiara.

The method used to achieve the goal is R & D with 4D development model, namely 1) Define: the analysis of the Sabda Raja Mutiara story, the story plot, the analysis of the character and characteristics, the analysis of the development of the idea source transformation, 2) Design: costume design, accessories design, fantasy makeup design, and stage design 3) Develop: Pearl Prince Perlo costume design validation done by Afif Ghurub B., M.Pd., fantasy makeup validation done by Elok Novita, S.Pd., costume design revision and fantasy makeup revision, costume fitting, prototype, 4) Disseminate: rehearsal, final rehearsal and the main performance. The place and time of development carried out in the laboratory of Cosmetology and Beauty Study Program, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for three months from November 2016 - January 2017.

The results of the final project, namely 1) The creation of costume, accessories, and fantasy makeup with the element of line, texture, color, and using the principle of balance; 2) The realization of the costume order consists of trousers and top, accessories which consist of crown back accessories, belt, cape, and shoes, fantasy makeup of Pearl Prince Perlo which made to resemble a pearl shell, 3) the result of the musical performances of Sabda Raja Mutiara with Under The Sea theme featuring Pearl Prince Perlo on January 26th, 2017 at 13.30 pm at the Auditorium Building of Yogyakarta State University with 650 spectators and 200 invitees which conducted smoothly and successfully.

Keywords: fantasy makeup, Pearl Prince Perlo, musical performances of Sabda Raja Mutiara

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

**TATA RIAS FANTASI TOKOH PUTRA MUTIARA PERLO DALAM
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

Disusun Oleh:

**WILY MELISIANA
NIM: 14519134020**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 29 maret 2017

TIM PENGUJI

Nama Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita S,Pd Ketua Penguji/Pembimbing		31 Mei 2017
Ika Pranita Siregar M,Pd Sekretaris		31 Mei 2017
Yuswati M,Pd Penguji		31 Mei 2017

Yogyakarta, 31 Mei 2017
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd.
NIP: 19631230 198812 1 001

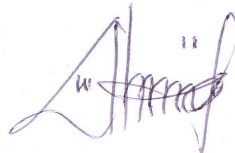
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: : Wily Melisiana
NIM : 14519134020
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Putra Mutiara Perlo dalam Drama
Musikal Sabda Raja Mutiara

Menyatakan bahwa proyek akhir ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 27 maret 2017
Yang menyatakan,



WILY MELISIANA
14519134020

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek akhir ini berjudul “ **Tata Rias Fantasi Tokoh Putra Mutiara Perlo Dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara**” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan.

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Elok Novita, S.Pd

NIP. 197707092006042001

MOTTO

“Dari Abu Hurairah RA, Nabi Muhammad SAW bersabda : “Barang siapa yang melepaskan satu kesusahan seorang mukmin, pasti Allah akan melepaskan darinya satu kesusahan di hari kiamat. Barang siapa yang menjadikan mudah urusan orang lain, Allah akan memudahkannya didunia dan akhirat.”

(HR. Muslim)

“Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu.”

(Nabi Muhammad SAW)

“Tidak ada suatu hal yang tidak bisa di kerjakan jika masih terlihat dengan mata”

(My Mother)

“Kesulitan itu sementara dan kesuksesan itu pasti, bila ada usaha dan do’a.”

(Wily Melisiana)

“Nerimo ing Pandum”

(Filosofi Jawa)

“Ku olah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar Diploma kuterima, orangtua, calon suami dan calon mertua pun bahagia”

(Wily Melisiana)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga Laporan Proyek Akhir Tata Rias Karakter Tokoh Putra Mutiara Dalam Pergelaran Sabda Raja Mutiara dapat terselesaikan tepat waktu dan tanpa adanya halangan. Laporan Proyek Akhir Akhir Tata Rias Karakter Tokoh Putra Mutiara Dalam Pergelaran Sabda Raja Mutiara ini disusun untuk memenuhi syarat wajib mendapatkan gelar Ahli Madya yang harus ditempuh di Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir Tata Rias Karakter Tokoh Putra Mutiara Dalam Pergelaran Sabda Raja Mutiara, diperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Ibu Elok Novita, S.Pd Selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan akademik dengan penuh kesabaran sehingga Laporan Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Yuswati, M.Pd., dan Ibu Dra. Zahida Ideawati, Selaku Penguji utama dan Sekertaris pada saat sidang proyek akhir. Selaku Sekerta
3. Ibu Asi Tritanti, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Seluruh Dosen program studi Tata Rias yang selalu memberikan semangat serta dukungan.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd., Selaku perancang dan sutradara pergelaran Drama Musikal Proyek Akhir.
8. Teristimewa untuk Orang tua Penulis, Bapak Taryono dan Ibu Juriyah yang selalu mendo'akan, memberikan motivasi, dan pengorbanannya selama ini baik dari segi moril, maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan

Tugas Akhir. Dan juga buat kakak dan adik saya Friska Prily Ariyani dan Intan Aprilia Krismandani yang selalu mendukung, mendo'akan, membantu dan memotivasi.

9. Seseorang yang telah membantu penulis, Ahmad Fajar Fachrurozi yang selama ini membantu, mendengarkan keluhan di hari-hari penyusunan Laporan Proyek Akhir, menasehati, memberi semangat, dan membantu saya tersadar untuk berusaha yang lebih baik.
10. Teman-teman penulis Rais, Tesar, dan Reza yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan kostum, dan Ferry bayu gilang yang sudah membantu sebagai *talent* tokoh Putra Mutiara Perlo pada saat pergelaran Sabda Raja Mutiara.
11. Teman-teman penulis Mala Nani, Felasufah dan Shabrina Nadhilah yang telah saling mendukung di hari-hari penyusunan Laporan Proyek Akhir yang penuh dengan sindrom “galau”, dan teman-teman kelas B Jurusan Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2014 yang selama ini telah berjuang dari awal hingga akhir dan bersama-sama melewati rintangan yang sangat sulit untuk di jelaskan. Senang bisa kenal dengan kalian semua dan menjadi bagian keluarga Tata Rias dan Kecantikan.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan Laporan Proyek Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Proyek Akhir Tata Rias Fantasi Tokoh Putra Mutiara Perlo Dalam Pergelaran Sabda Raja Mutiara ini jauh dari kesempurnaan serta masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari seluruh pembaca dan semoga Laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Wily Melisiana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSETUJUAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan.....	8
F. Manfaat.....	9
1. Bagi Penyusun	9
2. Bagi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan	9
3. Bagi Masyarakat	10
G. Keaslian Gagasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Sinopsis Cerita.....	11
B. Sumber Ide.....	12
1. Pengertian Sumber Ide	12
2. Pengembangan Sumber Ide	13
a. Stilisasi	13
b. Distrorsi.....	13
c. Transformasi	13
d. Disformasi	13
3. Sumber Ide Tokoh	14
C. Desain	16
1. Definisi Desain	16
2. Prinsip Desain	17
a. Keselarasan	17
b. Keseimbangan	17
c. Irama	18
d. Proporsi	18
e. Pusat Perhatian/Aksen.....	18

3. Unsur Desain.....	18
a. Garis	19
b. Arah.....	20
c. Bentuk	20
d. Ukuran.....	21
e. Tekstur.....	21
f. <i>Value</i> (Nada Gelap dan Terang).....	21
g. Warna	21
D. Kostum	23
1. Pengertian Busana.....	23
2. Jenis-jenis busana	26
E. Assesori	27
1. Pengertian Assesoris	27
F. Tata Rias Wajah.....	28
1. Tata Rias Wajah.....	28
2. Tata Rias Fantasi.....	28
3. Tata Rias Panggung	29
G. Pergelaran	30
1. Pengertian Pergelaran	30
a. Drama.....	30
b. Drama Musikal.....	31
2. Tema Pergelaran	32
3. Panggung	33
4. <i>Stage Lighting</i>	34
5. Tata Suara atau Penataan Musik.....	36
a. Pengertian Musik	36
b. Fungsi Tata Suara atau Musik.....	36

BAB III METODE PENGEMBANGAN 39

A. <i>Difine</i> (Pendefisian).....	39
1. Analiais Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara.....	39
2. Analisis Alur Cerita Tokoh Putra Mutiara Perlo	40
3. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Putra Mutiara	40
4. Analisis Sumber Ide.....	41
5. Analisis Pengembangan Sumber Ide	42
B. <i>Design</i> (Perencanaan).....	42
1. Desain Kostum.....	43
2. Desain Assesoris	44
3. Desain Rias Wajah.....	47
4. Desain <i>Face Painting</i>	47
5. Desain Pergelaran	48
C. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	49
1. Desain.....	49
2. Validasi Desain Oleh Ahli I.....	49
3. Revisi Desain Kostum.....	51
4. Pembuatan Kostum	51

5. <i>Fitting</i> Kostum	51
6. Validasi Tata Rias, <i>Face painting</i> , dan <i>Body painting</i>	52
7. <i>Prototype</i> Hasil Karya Pengembangan	52
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	53
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Define</i>	54
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Design</i>	55
1. Kostum	56
2. Assesoris	57
3. Rias Wajah dan <i>Face Painting</i>	59
4. Proses Pembuatan Mahkota Putra Mutiara Perlo.....	63
C. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i>	64
1. Validasi Desain Oleh Ahli I.....	64
2. Validasi Desain Oleh Ahli II.....	67
3. Pembuatan Kostum	67
4. Validasi Tata Rias Wajah dan <i>Face Painting</i>	68
5. Validasi Penataan Rambut	70
6. <i>Prototype</i> tokoh Putra Mutiara yang dikembangkan	70
D. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Dessiminate</i>	71
1. Penilaian Ahli.....	72
2. Gladi Kotor	73
3. Gladi Bersih	73
4. Pergelaran Utama	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mutiara Putih Perak.....	15
Gambar 2. Mutiara Keemasan atau <i>gold</i>	15
Gambar 3. Mutiara Abu-abu	16
Gambar 4. Mutiara Abu-Abu	41
Gambar 5. Desain Kostum Tokoh Putra Mutiara Perlo	43
Gambar 6. Desain Mahkota.....	44
Gambar 7. Desain Gelang	45
Gambar 8. Desain Assesoris Pelengkap Kostum atau Cape	45
Gambar 9. Desain Ikat Pinggang	46
Gambar 10. Desain Assesoris Punggung	46
Gambar 11. Desain Sepatu.....	46
Gambar 12. Desain Rias Wajah	47
Gambar 13. Desain <i>Face Painting</i>	47
Gambar 14. Desain Panggung Pergelaran.....	48
Gambar 15. Desain Kostum Tokoh Putra Mutiara Perlo Validasi I	49
Gambar 16. Desain Kostum Tokoh Putra Mutiara Perlo Validasi II	50
Gambar 17. Desain Kostum Tokoh Putra Mutiara Perlo Validasi III dan IV	51
Gambar 18. Hasil, Kostum, Rias Wajah, dan <i>Face Painting</i>	52
Gambar 19. Rancangan Assesoris Punggung.....	57
Gambar 20. Rancangan Assesoris Pelengkap Kostum atau Cape.....	58
Gambar 21. Hasil <i>Fitting</i> Kostum Tokoh Putra Mutiara Perlo	59
Gambar 22. Pengaplikasian <i>Foundation</i>	60
Gambar 23. Pengaplikasian <i>Shading</i>	60
Gambar 24. Pengaplikasian Bedak	60
Gambar 25. Pengaplikasian Efek Karakter	61
Gambar 26. Pengaplikasian <i>Face Painting</i>	61
Gambar 27. Pengaplikasian <i>Base Shadow</i> dan <i>Eye Shadow</i>	62
Gambar 28. Pengaplikasian <i>Eye Liner</i>	62
Gambar 29. Pengaplikasian Assesoris Pada Wajah	63
Gambar 30. Desain Kostum Putra Mutiara Perlo	65
Gambar 31. Desain Kostum Putra Mutiara Perlo Validasi I.....	65
Gambar 32. Desain Kostum Putra Mutiara Perlo Validasi II	66
Gambar 33. Desain Kostum Putra Mutiara Perlo Validasi III dan IV	67
Gambar 34. Validasi I <i>Make-Up</i>	69
Gambar 35. Validasi II <i>Make-Up</i>	69
Gambar 36. Validasi III <i>Make-Up</i>	69
Gambar 37. Validasi IV <i>Make-Up</i>	70
Gambar 38. <i>Fitting</i> Kostum	70
Gambar 39. <i>Face Painting</i>	71
Gambar 40. Mahkota atau Assesoris Kepala	71
Gambar 41. Foto Putra Mutiara Perlo Saat di Panggung.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Pengeluaran	59
Tabel 2. Susunan Kepanitiaan Sabda Raja Mutiara	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Pada Saat Proses Grand Juri.....	84
Lampiran 2. Foto Panggung Pada Saat Gladi Bersih Dan Pergelaran	85
Lampiran 3. Foto Tokoh Putra Mutiara Perlo Pada Saat Pergelaran Utama	86
Lampiran 4. Sesi Foto Bersama	87
Lampiran 5. Pamflet Pergelaran Sabda Raja Mutiara	88
Lampiran 6. Susunan Kepanitiaan Sabda Raja Mutiara.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan ribuan pulau sehingga mempunyai objek wisata bahari paling lengkap di dunia. Objek wisata bahari adalah daerah tujuan wisata yang menyuguhkan pemandangan alami kelautan dan pesona pantai. Daerah objek wisata bahari tidak hanya menonjolkan keindahan lautnya, tetapi juga pemandangan di bawah laut. Namun, masih ada beberapa tantangan wisata bahari di Indonesia yang harus dihadapi. Tantangan pertama wisata bahari di Indonesia adalah optimalisasi potensi pesisir dan pulau-pulau kecil, terutama dalam hal kegiatan perikanan dan pengembangan wisata bahari, masalah yang kedua adalah terbatasnya infrastruktur, sumber daya manusia dan perizinan masih sulit, tantangan ketiga wisata bahari di Indonesia adalah degradasi sumber daya alam yang bisa terjadi karena pencemaran, bencana alam, dan perubahan iklim, sedangkan tantangan terakhir adalah mengenai penataan ruang laut melalui rencana relokasi wilayah pesisir dan sistem perizinan.

Mutiara yang merupakan komoditas perhiasan dengan harga tinggi adalah suatu potensi besar yang dimiliki perairan Indonesia. Namun potensi mutiara tersebut tidak dikembangkan dengan baik oleh dalam negeri, karena tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui informasi dan ilmu tentang pengelolaan kerang mutiara laut selatan dan mutiara air tawar. Permasalahan lain juga adalah sedikitnya tenaga ahli

yang berkualitas, perusahaan-perusahaan asing tidak mau memberikan pengetahuan tentang teknologi mutiara, di sekolah-sekolah dan di perguruan tinggi hampir tidak ada bidang yang mempelajari mutiara. Hal tersebut yang menyebabkan perusahaan-perusahaan asing di Indonesia yang banyak mengembangkan potensi tersebut. Atas latar belakang tersebut *motivation letter* ini dibuat dan dengan mengikuti acara *The Third UNESCO International Youth Peace Ambassador Training Workshop*, (28 November - 1 December 2011, Penang, Malaysia) saya dapat memberitahu tentang potensi kerang mutiara yang sangat besar ini kepada Indonesia, sehingga Indonesia dapat sadar dan bergerak cepat dalam pengelolaan kerang mutiara ini.

South Sea Pearls atau mutiara laut selatan (contohnya mutiara Lombok), adalah mutiara yang dihasilkan oleh kerang *Pinctada maxima*. *South Sea Pearls* muncul dalam warna seperti layaknya warna mantel didalam kerang *Pinctada maxima oyster* yaitu putih, *silver*, *pink*, emas, *cream*, dan kombinasi dari warna warna dasar tersebut, termasuk warna pelangi yang dihasilkan dari pantulan mutiara itu.

Mutiara laut selatan adalah mutiara yang secara fisik bentuknya paling besar ukurannya, dan merupakan mutiara yang paling langka diantara jenis mutiara budidaya lainnya, sehingga hal inilah yang membuat mutiara Lombok adalah mutiara yang paling berharga. Dihargai karena kilaunya yang sangat bagus, mutiara laut selatan saat ini telah berusaha untuk dibudidayakan diberbagai belahan dunia yang memungkinkan untuk

kerang jenis *Pinctada maxima* dapat hidup, seperti perairan sepanjang pantai Utara Barat Australia. Mutiara yang berwarna putih berasal dari daerah broome Australia, sedangkan yang berwarna emas berasal dari mutiara lombok Indonesia. Mutiara laut selatan cenderung memiliki nacre lebih tebal dari ini. Ada beberapa kontroversi tentang bagaimana mutiara akoya lama harus tinggal di dalam air. Beberapa dipanen setelah hanya enam bulan tetapi mutiara ini dapat memiliki kesenjangan dalam nacre mereka sehingga manik-manik terlihat (mereka dikatakan 'blink' ketika digulung) dan mereka akan cepat aus. Tapi mereka akan, tentu saja, akan sangat jauh lebih murah (Abdurrahim, 2016).

Berikut beberapa faktor yang menyebabkan kerusakan Ekosistem Laut adalah (1) Para penyelam menyentuh terumbu karang atau mengambilnya, (2) penggunaan jangkar kapal secara tidak disadari dapat merusak terumbu karang, (3) penambangan pasir di pesisir laut serta pemanfaatan terumbu karang untuk hiasan akuarium terlalu berlebihan, sehingga dapat merusak ekosistem dan juga mengurangi ketersediaan keragaman terumbu karang, (4) Masih banyak yang menangkap ikan di laut dengan menggunakan bom dan racun sianida. Ini sangat mematikan terumbu karang. Dari faktor-faktor tersebut di atas dapat kita ketahui penyebab kerusakan ekosistem laut. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan bahan peledak untuk menangkap ikan. Memang cara ini dianggap lebih praktis dan menghasilkan lebih banyak tangkapan ikan.

Namun cara ini dirasa kurang bijak karena merusak dan merugikan alam serta manusia (Utami Evi Riyadi, 2015).

Perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengenalkan dan menyelamatkan biota laut sebagai kekayaan wisata bahari Indonesia, di antaranya melalui pendidikan sejak usia dini. Salah satu pengenalannya melalui drama musikal yang bertemakan tentang dunia bawah laut. Melalui lakon atau pertunjukan drama, anak-anak mendapatkan pemahaman tentang psikologi watak-watak manusia. Berangkat dari itu, anak-anak akan mendapatkan pengetahuan yang lebih mendasar tentang sifat-sifat manusia lain (pada umumnya) dan tentang dirinya sendiri. Tetapi pada kenyataannya sampai saat ini sangat jarang pementasan drama musikal yang khususnya untuk anak-anak agar dapat menanamkan pendidikan karakter, melalui drama musikal diharapkan dapat menanamkan pesan moral, budaya dan khususnya nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter.

Berdasarkan keprihatinan akan ke-tidak tahuan atau kesengajaan kerusakan biota laut, maka dikemas dalam naskah cerita drama musikal untuk anak-anak dan remaja. Berbagai jenis biota laut yang dipilih sebagai sumber ide dalam cerita drama musikal memerlukan kreativitas, pengetahuan, informasi dan pemahaman tokoh agar penyampaian yang ada dalam naskah cerita sinkron dengan penokohan ceritanya seperti kostum dan aksesoris, penataan rias serta penataan rambut sesuai dengan

karakter tokohnya, apakah antagonis, protagonis, atau tokoh pendukung yang sifatnya netral.

Pada akhirnya dalam kegiatan proyek akhir mahasiswa tata rias dan kecantikan angkatan 2014 menyelenggarakan pertunjukan drama musikal yang mengangkat tema biota laut. Pada kesempatan kali ini pihak mahasiswa menjalin kerja sama dengan berbagai pihak terkait pemilihan talent, latihan perencanaan tata panggung, tata lampu, tata suara, *lay-out*, pendukung acara di mana semua kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan lancar. Pertunjukan proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan yang direncanakan akan diselenggarakan pada 26 Januari 2017 yang berbentuk drama musikal ini mengusung cerita yang menanamkan pendidikan karakter serta pesan moral untuk mencintai biota laut Indonesia yang berjudul Sabda Raja Mutiara.

Banyak kekayaan di dunia bawah laut salah satunya adalah mutiara keabu-abuan yang disebut *South Sea Pearl* yang terdapat di Indonesia di daerah bawah laut Lombok. Mutiara keabu-abuan sangat sulit untuk didapatkan karena waktu untuk budi daya mutiara yang satu ini sangat lama berkembang biaknya. Dalam cerita Sabda Raja Mutiara penulis mendapat sumber ide dari mutiara *South Sea Pearl* yang berwarna keabu-abuan, kemudian pengembangan sumber ide diwujudkan dengan pembuatan kostum putra mutiara yang dalam naskah cerita bernama Perlo, tokoh Perlo adalah seorang Putra Mutiara dari Kerajaan Mutiara, dan mempunyai karakter protagonis dengan karakteristik bijak, pemberani,

serta rela berkorban. Perlo sangat sayang kepada adiknya yang rela berkorban membantu adiknya mencari kesempurnaan yang diharapkan oleh Sang Raja. Kesulitan dari tokoh Perlo yaitu mewujudkan sebuah mutiara asli bulat menjadi manusia mutiara. kesulitan yang selanjutnya yaitu cara merancang kostum yang harus dibuat senyaman mungkin agar tidak mengganggu gerak pada saat tokoh putra mutiara memerankan naskah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi adanya permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Pada kenyataannya potensi wisata bawah laut Indonesia belum sepenuhnya berhasil diperkenalkan di seluruh dunia.
2. Kurangnya sosialisasi dan pendidikan kepada masyarakat tentang pelestarian ekosistem bawah laut terhadap potensi wisata bahari di Indonesia kepada masyarakat, sehingga memunculkan tantangan dalam memajukan wisata bahari Indonesia.
3. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengetahui informasi dan ilmu tentang pengelolaan kerang mutiara laut selatan dan mutiara air tawar
4. Belum adanya upaya meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pelestarian ekosistem laut, khususnya melalui pendidikan dan pertunjukan seni.

5. Belum banyaknya pertunjukan drama musikal yang mengangkat tema kehidupan bawah laut sebagai sarana pengenalan khususnya bagi anak-anak untuk lebih mencintai kekayaan bawah laut Indonesia.
6. Tidak mudah menuangkan ide dalam merancang kostum dan aksesoris untuk tokoh biota laut dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
7. Sulitnya pemilihan kosmetik agar tidak terjadi iritasi terhadap kulit *talent*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas dan segala keterbatasannya maka penulis membatasi masalah tentang merancang kostum, merancang *make-up* fantasi, dan aksesorinya, serta mengaplikasikan dan menata pada talent Putra Mutiara, serta mempergelarkan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, dan *make-up* fantasi sesuai dengan karakter tokoh Putra Mutiara dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, serta mengaplikasikan *make-up* fantasi yang sesuai dengan karakter tokoh Putra Mutiara dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?

3. Bagaimana menampilkan tokoh Putra Mutiara yang sesungguhnya secara keseluruhan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penulisan laporan proyek akhir ini adalah :

1. Menghasilkan rancangan kostum dan aksesoris, rancangan tata rias wajah fantasi tokoh Putra Mutiara pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
2. Menata kostum, aksesoris dan *make-up* fantasi yang sesuai dengan karakter tokoh Putra Mutiara yang sesuai dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan *make-up* fantasi, dan kostum yang sesuai dengan karakter Putra Mutiara bisa sesuai saat di atas panggung dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi penyusun, bagi program studi dan bagi masyarakat. Manfaat yang diharapkan dari Proyek Akhir ini di antaranya:

1. Manfaat bagi penyusun:

- a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan aksesoris untuk pertunjukan sesuai tuntutan cerita drama musikal Sabda Raja Mutiara.
 - b. Menguji kemampuan *hard skill* pada berbagai keahlian yang dimiliki untuk menciptakan karya baru dalam merias, menyanggul, menata aksesoris, dan menata kostum pertunjukan.
 - c. Sebagai sarana mengembangkan sebagai penata rias yang profesional.
 - d. Sebagai sarana untuk berlatih bekerja keras, melatih kesabaran, ketelatenan, pengambilan Keputusan serta mengatasi masalah-masalah yang ada.
 - e. Sebagai sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias serta menambah pengalaman.
2. Bagi Program studi:
- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertakwa, berkarakter serta memiliki sikap atau *soft skill* yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerja kelak.
 - b. Pembelajaran bagi lulusan untuk bekerja sama, berkompetensi dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global.
 - c. Sarana promosi kepada masyarakat luas, dunia kerja dan khususnya siswa-siswa pada jenjang sekolah menengah untuk berminat masuk ke program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi Masyarakat

- a. Mengenalkan seni pertunjukan untuk mencintai dunia bawah laut melalui drama musikal.
- b. Memperoleh informasi kompetensi lulusan program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Mengambil pesan moral yang terkandung dalam tema drama musikal Sabda Raja Mutiara sebagai sarana pendidikan agar lebih mencintai serta melestarikan biota laut.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir tentang dunia bawah laut dalam Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh protagonis Putra Mutiara Perlo melalui tahapan merancang dan menata kostum, memilih dan membuat aksesoris, merancang dan mengaplikasikan rias fantasi belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka yang akan dibahas pada bab ini adalah kajian teori yang dikutip dari beberapa buku dan menurut para ahli.

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya. Sinopsis biasanya digunakan sebagai prolog dalam sebuah naskah, baik naskah pendek maupun panjang untuk sebuah pementasan drama, film dan terater panggung. Sinopsis ini dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan atau dibaca. Dalam penulisannya biasanya sinopsis ini dibatasi dengan jumlah halaman, misalnya 1 sampai 3 halaman saja atau seperlima dari panjang karangan aslinya. Dan dalam penulisan sinopsis tidak membutuhkan gaya bahasa dan penjelasan-penjelasan yang luas, akan tetapi isi atau gagasan umum lebih diutamakan (Bobsusanto, 2015).

Sabda Raja Mutiara adalah cerita yang berkisahkan tentang kerajaan Mutiara di negeri dongeng yang ada di dasar laut. Dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang kerajaan Mutiara negeri dongeng Sang Raja murka karena putrinya tak sempurna yang di harapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun pangeran kakak sang putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna. Dalam perjalanannya, sang pangeran malah berjumpa

dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan. Bahkan sang pangeran berhasil membongkar kejahatan patih yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta raja beserta seluruh kekayaannya (Afif Ghurub, 2016).

Berdasarkan sinopsis di atas pesan moral dari tokoh Putra Mutiara Perlo adalah dalam satu keluarga harus saling menyayangi, rela berkorban, baik hati, dan hidup di dunia ini kita harus selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik kepada semua orang tanpa harus melihat derajat atau kedudukan dari orang itu, selain bisa melakukan hal yang bermanfaat kepada orang lain kita juga tidak boleh mudah putus asa dalam menghadapi masalah kehidupan.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide desain busana baru” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 58). Menurut Widjningsih (1990: 70), “sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi”. Sumber ide menurut Triyanto, Adam, dan Fitrihana (2011:22), “Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya ide-ide dan kreasi baru atau terciptanya suatu karya.

2. Pengembangan sumber ide

Triyanto, Adam, Noor Fitrihana (2011) dalam perubahan bentuk sebagai upaya penciptaan karya dapat dilakukan dengan empat teknik pengembangan yaitu: stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. Sedangkan Dharsono Sony Kartika (2004) menyatakan bahwa ada empat teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya. Perubahan wujud tersebut antara lain: stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide memiliki empat teknik pengembangan diantaranya stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. Berikut pernyataan empat teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya menurut Dharsono Sony Kartika (2004): Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar. Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans*=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagai yang anggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Sumber ide dan cara pengembangan yang digunakan untuk menciptakan suatu desain, antara lain teknik stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. disformasi yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu, transformasi melalui penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang akan digambar, stilisasi cara penggambaran untuk mencapai bentuk yang indah dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli, dan disformasi melalui penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk objek.

3. Sumber ide Tokoh Putra Mutiara Perlo

Pemilihan Tokoh Putra Mutiara Perlo bersumber dari Mutiara jenis *South Sea Pearl*. Mutiara jenis ini diproduksi di Indonesia dan Australia yang dihasilkan dari *Pinctada maxima*. termasuk mutiara kelompok putih, berukuran besar hingga 18mm. Jenis yang berwarna putih perak, kekuning-kuningan, *pink* dan keemasan (Achmad Sudradjat, 2015:122). Mutiara ini adalah mutiara yang paling langka dan dengan keindahan yang luar biasa. Jenis mutiara laut selatan ini tumbuh dengan baik di pulau Lombok Indonesia (tiram *Pinctada maxima*), tiram di perairan hangat dari Australia, Filipina, Burma, Kepulauan Indonesia Timur, dan daerah lain di Asia Tenggara (Abdurrachim, 2016). Selain warna *gold* dan putih tadi, lombok juga menghasilkan mutiara *silver* (Abu-abu) namun pamor mutiara

laut *silver* ini kurang begitu terkenal jika dibanding warna *gold* dan putih (Arif Rahman Hakim, 2014).

Mutiara putih perak merupakan warna yang menjadi andalan dari pulau Lombok, karakteristik mutiara asli Lombok berbeda dengan mutiara lainnya yang ada di belahan dunia lain. Untuk harganya, mutiara putih ini masih dibawah harga warna *gold*.



Gambar1. Mutiara Putih Perak
(Sumber:<http://originalmutiara.com/mutiara-putih-perak/>)

Mutiara jenis dan warna ini adalah mutiara asli yang berasal dari Pulau Lombok (perairan laut/habitat hidup kerangnya di perairan laut Lombok). Lombok terkenal dengan mutiara laut jenis ini yang duia menjulukinya *The Queen Pearl*. Dari segi harga, mutiara warna *gold* lebih mahal daripada warna lainnya, karena keterbatasan stok mutiaranya yang semakin waktu semakin jarang. Warna mutiara laut *gold* dibagi 2 kategori, yaitu *Deep Gold* (kuning emas matang) dan *Soft Gold* (kuning emas muda).



Gambar 2. Mutiara Keemasan atau *Gold*

(Sumber:<http://originalmutiara.com/mutiara-keemasan/>)

Selain mutiara putih dan *gold*, Lombok juga penghasil mutiara laut warna *silver* atau abu-abu, namun pamor mutiara laut abu-abu ini kurang begitu terkenal jika dibandingkan warna putih dan *gold*, dikarenakan ada daerah lain/ negara lain yang juga penghasil mutiara warna abu-abu atau *silver* ini.



Gambar 3. Mutiara abu-abu

(Sumber:<http://hot.yukbisnis.com/wp-content/Pemuda-dan-Mutiara.jpg>)

Tiram Mutiara merupakan salah satu komoditas laut yang sangat bernilai ekonomis. permintaan pasar terhadap hasil produksi utama dari tiram mutiara ini selalu meningkat. Ciri-ciri fisik tiram mutiara mempunyai sepasang cangkang yang menyatu pada bagian punggung dengan engsel. Kedua belahan cangkang tidak akan sama bentuknya. cangkang yang satu berbentuk lebih cembung dibanding lainnya. sisi sebelahnya dalam dari cangkang (*nacre*) berpenampilan mengkilap. Tiram mutiara merupakan jenis hewan *protandrous-hermaphrodite* dengan kecenderungan perbandingan jantan : betina = 1:1 sering terjadinya peningkatan umur. Pemijahan tiram mutiara diperairan tropis tidak terbatas hanya satu musim, tetapi dapat terjadi sepanjang tahun. *Pinctada*

maxima jantan mengalami kematangan gonad setelah berukuran cangkang 110-120 mm dalam tahun pertama hidupnya. *Pinctada maxima*, mencapai diameter cangkang 10-16 cm pada tahun kedua (Achmad Sudradjat, 2015:123-124).

C. Desain

1. Definisi Desain

Desain menurut Ernawati, Izwerni & Weni nelmira (2008:195) adalah kata desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana, atau, reka, rupa” dari kata *design* muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari kata benda, “desain” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau guna serta mempunyai nilai keindahan. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana.

“Desain merupakan suatu konsep pemikiran perencanaan untuk menciptakan suatu karya” (Marwanti, 2000:3). “Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan” (Hery Suhersono, 2005:11).

Dari beberapa definisi dari para ahli mengenai desain di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu perencanaan atau konsep

yang di dalamnya mencakup unsur garis, bentuk, warna, ukuran, serta keindahan yang diciptakan menjadi suatu karya.

2. Prinsip Desain

Untuk mendapatkan hasil yang indah dalam suatu susunan perlu menyusun unsur-unsur dan bagian-bagian yang akan dihias. Agar diperoleh susunan yang baik diperlukan cara-cara tertentu yang sering disebut dengan prinsip-prinsip desain. Adapun prinsip-prinsip desain meliputi: 1) Harmoni atau keselarasan, 2) Proporsi, 3) Irama, 4) Aksen, 5) Keseimbangan (Marwanti, 2000:14-25).

Pada suatu gambar atau karya seni lainnya, sering kita lihat bahwa unsur-unsur disain seperti garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai gelap-terang dan warna diulang-ulang atau dirubah sehingga hasil berlainan namun nampak sesuai dan harmonis. Cara bagaimana diaturnya unsur-unsur itu tercantum suatu perpaduan yang memberikan efek-efek tertentu disebut prinsip-prinsip disain. Prinsip-prinsip disain tersebut yaitu: 1) Kesatuan (*unity*), 2) Pusat Perhatian (*center of interest*), 3) Keseimbangan (*balance*), 4) Perbandingan (Proporsi), 5) Irama (*rhitme*) (Prapti Karomah, 1990:21-24).

Uswatun, Melly & Noerharyono (2014: 91), menjabarkan tentang prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

a. Keselarasan (harmoni)

Keselarasan (harmoni) merupakan prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide, dan tema.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan simetris yang terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan informal dan lebih dinamis. Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang.

Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.

c. Irama (*Ritme*)

Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan. Pergerakan yang berirama ini dapat dicapai dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan.

d. Proporsi

Proporsi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil. Sehingga proporsi atau perbandingan dapat memberi pengaruh terhadap penglihatan seseorang.

e. Pusat perhatian/Aksen

Dalam desain, pusat perhatian/aksen dapat diartikan sebagai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain adalah bahwa sebuah desain perlunya memperhatikan keselarasan, keseimbangan, irama, proporsi, dan pusat perhatian/aksen untuk mendapatkan sebuah karya yang baik.

3. Unsur-unsur Desain

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dengan demikian dapat diterapkan pada berbagai benda yang ada di lingkungan kita. Suatu desain yang baik akan diperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang digunakan sehingga menghasilkan suatu benda yang indah dan dapat dipergunakan (Widjiniingsih, 1983:1).

Uswatun Khasanah (2014:85), unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain.

“Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran *value* dan warna” (Ernawati, Izwerni dan Nelmira, 2008:201-205). Unsur-unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan dan emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun batang, pohon, dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan, dan sebagainya). Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu :

1) Garis lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila

diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan sesuatu kelihatan kokoh, sungguh-sungguh, atau keras. Akan tetap dengan adanya arah dapat mengubah sifat garis tersebut.

- a) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran
- b) Garis lurus mendatar memberi perasaan tenang
- c) Garis lurus miring merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak dan sifat lurus mendatar. Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

2) Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

b. Arah

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *Prince* atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

e. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat dari permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

f. *Value* (Nada gelap dan terang)

Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya

nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

1) Pengelompokan warna

Seorang ahli warna bernama Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian yakni warna primer, sekunder, *intermedier*, *tertier* dan *kuarter*.

a) Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran *hue* lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.

b) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.

c) Warna *Intermedier*, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.

d) Warna *Tertier*, warna *tertier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur.

e) Warna *Kwarter*, adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*.

2) Pembagian warna menurut sifatnya

a) Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *huenya*. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya.

b) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna.

c) Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

3) Kombinasi warna

Kombinasi warna berarti mencampur warna, mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan.

Berdasarkan paparan di atas maka disimpulkan bahwa desain memerlukan unsur-unsur desain yang meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *Value* (nilai gelap terang), dan warna untuk mewujudkan sebuah desain atau karya seni yang baik.

D. Kostum

1. Pengertian Kostum

Kostum atau busana merupakan cara berpakaian disuatu daerah tertentu. Pakaian yang digunakan biasanya disesuaikan dengan kesempatan pada saat itu, yang biasanya digunakan untuk pertunjukan tari. Kostum dapat berupa pakaian secara umum atau gaya berpakaian tertentu pada orang kelas masyarakat atau periode tertentu. Istilah ini juga berhubungan dengan pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi sesuai dengan jaman, tempat atau keadaan (Nina Surtiretna, 1993: 27). Eko Susanta (2008:310), berpendapat bahwa tata kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala assesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang dan segala unsur yang melekat pada pakaian.

Menurut Ernawati, Izwerni & Weni (2008:1) kata busana diambil dari bahasa Sansakerta "bhusana". Namun dalam bahasa Indonesia terjadi pergeseran arti busana menjadi padanan pakaian. Meskipun demikian pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi si pemakai secara garis besar busana meliputi:

- a. Busana mutlak, yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, blus, bebe dan lain-lain, termasuk pakaian dalam seperti singlet, bra, celana dalam dan lain sebagainya.
- b. Milineris, yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana mutlak, serta mempunyai nilai guna di samping juga untuk keindahan seperti sepatu, tas, topi, kaus kaki, kaca mata, selendang, *scraf*, *Shawl*, jam tangan dan lain-lain.
- c. Assesoris, yaitu pelengkap busana yang si pemakai seperti cincin, kalung, liontin, bross dan lain sebagainya.

Menurut Eko Santosa, dkk (2008:310) Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu:

- a. Mencitrakan keindahan penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari.

- b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain

Pementasan drama menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus

seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah.

c. Menggambarkan Karakter Tokoh

Fungsi penting busana dalam drama adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

d. Memberi Ruang Gerak Pemain

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.

e. Memberikan Efek Dramatik

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik. Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana.

2. Jenis-jenis busana

Setiap busana dikategorikan untuk dikenakan pada kesempatan-kesempatan tertentu dan setiap kategori ini berlaku untuk semua jenis kelamin dan umur, yaitu antara lain adalah (Eko Santosa, dkk, 2008:314) :

a. Busana sehari-hari (*daytime dresses*)

Busana sehari-hari yaitu busana yang dipergunakan untuk kegiatan umum sehari-hari penekanan lebih pada faktor fungsional :

- 1) Pakaian siang hari dan pakaian malam hari yang bersifat santai
- 2) Pakaian olahraga
- 3) Baju hangat, jaket, dan jas hujan

b. Busana Khusus (*specialized garments*)

Busana khusus yaitu busana yang hanya dipakai pada kesempatan tertentu, berbentuk sangat khusus seperti :

- 1) Pakaian renang
- 2) Pakaian pengantin
- 3) Pakaian pertunjukan
- 4) Pakaian pesta

c. Busana kerja

Busana kerja yaitu busana yang dikenakan ketika seorang bekerja. Kegiatan bekerja yang ia lakukan merupakan kegiatan rutin kurang lebih lima sampai enam hari dalam satu minggu. Yang termasuk dalam busana kerja adalah :

- 1) Seragam
- 2) Pakaian pekerja laboratorium

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tata kostum merupakan segala perlengkapan untuk menggambarkan atau mewujudkan tokoh yang dikehendakinya

E. Assesoris

Assesoris sebagai salah satu benda penghias penampilan mempunyai peranan cukup menentukan. Ibarat sebuah makanan, asesoris merupakan bumbu penyedap (Triyanto, Adam, Noor Fitrihana, 2011:4).

Benda-benda yang dikenakan seseorang untuk menambah keindahan bagi pemakai. Bentuk asesoris bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya (Lasantha, 2011).

Assesoris adalah benda-benda perlengkapan busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam penampilan, sedangkan benda-benda perlengkapan busana memiliki nilai guna sekaligus menambah keindahan digolongkan sebagai milinaris, misalnya kacamata, jam tangan, ikat pinggang, dan syal (Triyanto, Adam, Noor Fitrihana, 2012:9).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa asesoris adalah perhiasan atau pelengkap busana yang bertujuan untuk memperindah sebuah penampilan.

F. Tata Rias Wajah

1. Tata Rias

“Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni pengubah wajah untuk

menggambarkan karakter tokoh”(Eko Santosa, dkk. 2008: 273). Menurut Santosa (Eko Santosa, dkk. 2008: 273), fungsi tata rias wajah dalam teater yaitu, menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai tokoh, dan menambah aspek dramatik.

2. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam , mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang (Eko Santosa, 2008:275).

Rias wajah fantasi merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias (Sri Mayrawati, 2012: 8).

Tata rias fantasi merupakan suatu riasan wajah yang menampilkan daya imajinasi ataupun angan-angan si perias, yang di reflesikan pada kulit wajah, maupun bagian kulit tubuh yang lain misalnya bagian dada, punggung, kedua lengan ataupun daerah kaki (Ida Prihantina, 2015:26).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi adalah seni merias untuk menggambarkan tokoh yang akan dikembangkan.

3. Tata Rias Panggung

Menurut Herni (2008: 487) tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*sport light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan.

Sedangkan menurut Didik (2012: 13) menyatakan bahwa tata rias panggung adalah *make-up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah seni merias yang ditampilkan di atas panggung dengan menampilkan wujud atau watak tokoh, karakter, peran dan tema yang dipentaskan.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pergelaran adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (apresian) dan penikmat seni (apresiator). Dalam arti bahwa, para seniman menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi (Eko Santosa. 2008: 386).

a. Drama

Kata 'drama' berasal dari kata Greek (bahasa Yunani) 'draien' yang diturunkan dari kata 'draomai' yang semula berarti berbuat, bertindak dan beraksi (*to do, to act*). Perkembangan selanjutnya, kata 'drama' mengandung arti kejadian, risalah, dan karangan (Sudiro Satoto, 2012:1).

Drama menurut para ahli dalam buku Sudiro Satoto (2012:2) yang berjudul *Analisis Drama & Teater bagian 1*:

- a) Menurut Lilian Herlands Hornstein, drama adalah sebuah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dan dimaksudkan untuk dipertunjukkan oleh para aktor/aktris (pemain, pelaku, atau pemeran).
- b) M.H.Abrams menyatakan bahwa drama sebagai ragam sastra dalam bentuk dialog yang dimaksudkan untuk dipertunjukkan di atas pentas. Secara khusus drama menunjuk pada lakon yang

serius dapat berakhir dengan suka (suka cerita, komedi), maupun duka (duka cerita, tragedi).

- c) Menurut Panuti Sujiman, memberi batasan ‘drama’ adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian atau konflik (*conflict*) dan emosi lewat lakuan (*action*) dan dialog (*dialogue*); dan lazimnya dirancang untuk pementasan di panggung.

b. Drama Musikal

Menurut Eko Santosa (2008:48) drama musikal merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya.

Sebuah pertunjukan drama yang dikemas dengan unsur musik sehingga setiap adegan dalam pertunjukan drama memiliki iringan musik sebagai pengiring setiap adegan dan penyampaian pesan melalui sebuah harmonisasi suara yang disebut musik (Bezper Unsoed, 2016)

2. Tema pertunjukan

Tema adalah pokok pikiran atau suatu yang menjadi target yang akan dicapai. Tema sangatlah penting untuk menjadi patokan atau arah kegiatan pertunjukan. Tema inilah yang menjadi misi atau target idealis yang akan dicapai. Dengan kata lain, bahwa tema adalah nafas suatu kegiatan (Penget M., 2010).

Hasanuddin WS (2008:5), Sebagai sebuah *genre* sastra, drama musikal memungkinkan ditulis dalam bahasa yang memikat dan mengesankan. Drama dapat ditulis oleh pengarangnya dengan mempergunakan bahasa sebagaimana sebuah sajak. Penuh irama dan kaya akan bunyi yang indah, namun sekaligus menggambarkan watak-watak manusia secara tajam, serta menampilkan peristiwa yang penuh kesuspenan.

Pergelaran tata rias Sabda Raja Mutiara mengangkat dongeng dari dunia bawah laut. Sabda Raja Mutiara artinya berbagai macam bentuk pertunjukan dalam dunia *Pearltale* dari dunia bawah laut yang akan di pertunjukan dalam drama musikal. Cerita-cerita dalam pertunjukan ini dibawakan sesuai cerita pada umumnya, tetapi disajikan dalam bentuk yang berbeda mulai dari penataan panggung, *lighting*, kostum, *make-up*, dan penataan rambut yang dikembangkan dan lebih modern.

3. Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan di mana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Seperti telah disebutkan di atas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung

proscenium, panggung *thrust*, dan panggung arena (Eko Santosa, 2008:387).

a. Panggung *proscenium* atau panggung pigura

Pentas yang menggunakan bentuk *proscenium*, biasanya juga menggunakan ketinggian tempat duduk atau panggung. Panggung *proscenium* merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang *proscenium* atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang *proscenium*.

b. Panggung *Thrust*

Panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua per tiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.

c. Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor.

4. *Stage Lighting* / Tata Cahaya Panggung

a. Pengertian *lighting*

Tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai teori dan praktek membuat

desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton (Hendro Martono, 2010:1).

Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi (Eko Santosa, 2008:331).

b. Jenis- jenis *Stage lighting*

Menurut Samuel (1964:216) dalam Hendro (2010:13), menjelaskan jenis-jenis *stage lighting* antara lain:

1) *General Illumination* (pencahayaan umum), merupakan penerangan produk *borderlights*, *striplights*, dan *footlight* ketiganya jenis *flood* (tanpa lensa). *General Illumination* diibaratkan seperti cahaya alami yaitu langit, yang berfungsi membersihkan panggung dari bayangan yang tidak dikehendaki, dari kekusaman lantai atau dari noda-noda di layar panggung, sehingga penonton dapat menikmati dengan jelas. Karena pencahayaannya bersifat meruang maka menimbulkan efek pandangan yang rata, tidak dimensional, akibatnya memberi kesan monoton dan membosankan bagi penonton.

2) *specific Illumination* (pencahayaan khusus), yang dihasilkan oleh *spotlights* suatu jenis lampu yang menggunakan lensa, dan fasilitas lainnya untuk mengatur luas sempitnya bias cahaya yang dihasilkan, jadi sinarnya terfokus pada obyek yang disinari. Pencahayaan khusus ini menimbulkan bayangan karena arah sinar hanya dari sisi tertentu saja, dengan demikian akan timbul obyek yang dimensional dan mampu menarik perhatian pemirsa dengan kemampuannya menonjolkan obyek yang terpilih sesuai dengan lakon pertunjukannya.

5. Tata Suara

a. Pengertian Tata Suara

Tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap sesuatu bentuk, benda dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Suara adalah getaran yang dihasilkan oleh sumber bunyi biasanya dari benda padat yang merambat melalui media atau perantara. Tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *reccording*, dan pertunjukan teater (Eko Santosa, 2008: 416).

b. Fungsi Tata Suara

Dalam pertunjukan teater/drama musikal, suara memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan cerita. Karena media

dasarnya adalah lakon yang diucapkan, maka meskipun gerak pemain juga penting, tetapi verbalisasi cerita tersampaikan melalui suara. Tata suara memiliki beberapa fungsi, yaitu (Eko Santosa, 2008:419-420):

- 1) Menyampaikan Pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton.
- 2) Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara ataupun alunan musik yang di buat untuk menggambarkan suasana atau atmosfer suatu kejadian.
- 3) Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar dan angin memperkuat latar cerita dengan tema laut.
- 4) Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.
- 5) Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain. seperti ketukan pintu, suara motor menjauh, dan suara langkah kaki.
- 6) Sebagai tanda pengenal suatu acara atau musik identitas cara (*soundtrack*).

- 7) Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh di luar kelaziman.
- 8) Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau ceritera.
- 9) Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. *Tone* buka dan *tone* tutup, ada juga yang diambil dari potongan *soundtrack*.

Semua fungsi tata suara berkaitan dengan instrumen yang menghasilkan bunyi. Dalam kasus ilustrasi musik pertunjukan, tata suara menggunakan perlengkapan elektronik. Dengan demikian, penataan suara harus mempertimbangkan keseimbangan antara suara aktor dan suara musik ilustrasi. Pengaturan tinggi rendahnya suara harus diperhitungkan sehingga ketika dialog pemain sudah mulai berjalan semuanya akan terdengar dengan jelas.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan di bahas pada bab ini adalah metode pengembangan yang menggunakan metode 4D yaitu, *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Desseminate*, atau diadaptasikan menjadi model 4D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan.

A. *Define* (pendefinisian)

Strategi pengembangan pada tahap *define* merupakan analisis-*analisis* yang dikaji dari naskah cerita, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh Mutiara versi asli maupun sesuai tuntutan cerita Sabda Raja Mutiara.

1. Analisis Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara

Kisah ini berawal dari ketika Sang Raja Mutiara Aldivo murka kepada Putri Mutiara Perfiti karena putrinya lahir dengan bentuk yang tak sempurna yang diharapkan oleh Sang raja. Karena ketidaksempurnaan bentuk Sang Putri Mutiara Perfiti maka Sang Raja Mutiara Aldivo pun mengusir Putri Mutiara Perfiti untuk meninggalkan istana. Namun Putra Mutiara Perlo tidak tega melihat Putri Mutiara Perfiti diusir dari istana, ia bersedia menggantikan Sang Putri Mutiara Perfiti untuk pergi dari istana, setelah Putra Mutiara Perlo pergi dari istana, ia mengajak teman-temannya (Ikan Pari Riap, Penyu Tula, Lumba-lumba Dovin, *Clownfish* Giru) untuk menemani dia mencari tahu mengapa Sang adik Putri Mutiara Perfiti tidak bisa sempurna seperti dirinya, dan kedua Orang tuanya. Di tengah perjalanan mereka dihadang dan disesatkan oleh para patih kerajaan yang

ingin mengambil kedudukan Sang Raja Mutiara Aldivo yaitu Kepiting Krak, Ubur-ubur Ler, Udang Ngadu, dan Hiu Antag.

Setelah mereka berhasil mengalahkan para patih Kerajaan yang jahat, mereka meneruskan perjalanannya, dan bertemu dengan biota laut lainnya seperti Keshi Mutiara Ratu Keke, Kuda Laut Horsa, Bintang Laut Stari, *Angelfish* Lepu, Mandarin Gobi Gofi, dan kemudian bertemu dengan *Cive Eyes* Cubu untuk menanyakan ketidaksempurnaan adiknya, setelah ketemu Putra Mutiara Perlo kembali ke Kerajaan untuk menyampaikan Kesempurnaan yang adiknya miliki.

2. Analisis Alur Cerita Tokoh Putra Mutiara Perlo

Tokoh Putra Mutiara Perlo dalam cerita Sabda Raja Mutiara berperan sebagai “Pangeran” yang memiliki sifat yang sayang kepada adiknya, rela berkorban, baik hati, berani dan bijak dalam mengambil Keputusan, berani menghadapi rintangan yang dialami, melakukan yang terbaik buat keluarganya, tidak memandang kekurangan adiknya hingga dia mencari kelebihan adiknya.

3. Analisis Tokoh Karakter dan Karakteristik Putra Mutiara Perlo

Analisis tokoh Putra Mutiara Perlo dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakteristik mutiara asli yang didapat dari mengkaji, memahami, serta mengidentifikasi dari berbagai sumber referensi dan analisis karakteristik tokoh mutiara sesuai tuntunan cerita Sabda Raja Mutiara yang dapat dari mengkaji naskah cerita. Putra Mutiara Perlo memiliki karakteristik yang tampan, gagah, tinggi, serta mempunyai suara yang lantang dan tegas.

Karakter tokoh Putra Mutiara Perlo yang memiliki sifat yang sayang kepada adiknya, rela berkorban, baik hati, berani dan bijak dalam mengambil Keputusan, berani menghadapi rintangan yang dialami, melakukan yang terbaik buat keluarganya, tidak memandang kekurangan adiknya hingga dia mencari kelebihan adiknya. Dalam cerita tersebut sang pangeran mutiara menjadi kakak sang Putri Mutiara yaitu Mutiara Barok yang berjenis Mutiara Barok yang rela menggantikan Putri mutiara mencari kesempurnaan.

4. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang diambil dari tokoh Putra Mutiara Perlo yaitu Mutiara *South Sea Pearl*. Jenis-jenis warna yang dimiliki oleh Mutiara *South Sea Pearl* yaitu putih perak, kekuning-kuningan, *pink*, keemasan, *silver* (abu-abu). Sumber ide ini dipilih karena perpaduan antara tokoh Raja Mutiara Aldivo (mutiara hitam) dan Ratu Mutiara Ladiva (mutiara putih) yang jika di gabungkan maka akan menjadi mutiara keabu-abuan, dan juga menyesuaikan tokoh Putra Mutiara Perlo yang memiliki sifat protagonis. Tokoh Putra Mutiara Perlo mengambil sumber ide mutiara yang berada dalam kerang, karena kerang merupakan rumah dari mutiara.



Gambar 4. Mutiara abu-abu
(Sumber:<http://hot.yukbisnis.com/wp-content/Pemuda-dan-Mutiara.jpg>)

5. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang digunakan pada tokoh karakter Putra Mutiara Perlo pada cerita Sabda Raja Mutiara yaitu menggunakan pengembangan sumber ide transformasi, sesuai dengan pengertiannya yaitu menggambarkan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan, karena wujud asli mutiara yang bulat dengan memindahkan ke gambar desain yang menjadikan mutiara yang bulat menjadi mutiara yang mempunyai kaki, tangan dan mengubah menjadi seperti manusia atau Pangeran. Pada tokoh Putra Mutiara Perlo menggambarkan seorang anak mutiara dengan karakter protagonis, pemberani, dan tidak dapat menyerah.

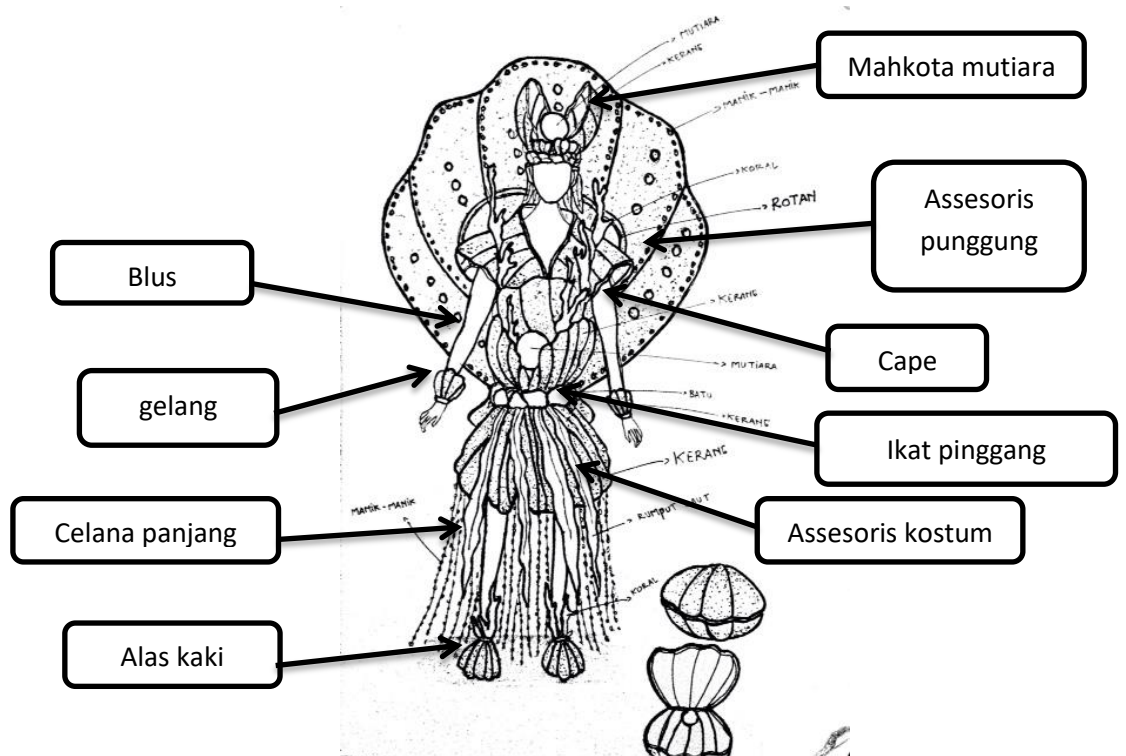
Proses transformasi pada tokoh Putra Mutiara Perlo ini memindahkan mutiara bulat ke bagian mahkota, asesoris punggung, asesoris badan, ikat pinggang dan gelang, dan memindahkan kerang pada bagian mahkota, asesoris punggung, cape atau asesoris badan, ikat pinggang, gelang, rok, dan alas kaki.

B. *Design* (perencanaan)

Tahapan konsep dan metode pengembangan yang kedua adalah *Design* (Perencanaan/Perancangan) yaitu tahapan yang bertujuan merancang atau merencanakan kostum, asesoris, penataan rambut, *Body painting/Face painting*, rias wajah dan pergelaran.

1. Desain Kostum

Desain kostum yang dikenakan Putra Mutiara Perlo terdiri dari kaos lengan panjang, celana bahan panjang, asesoris pelengkap kostum. Pada desain kostum ini memiliki prinsip keselarasan yang menjadikan satu kesatuan satu bagian dengan bagian lainnya, keseimbangan, irama dan proporsi pada desain kostum Putra Mutiara Perlo. Unsur-unsur yang dipakai pada desain kostum tokoh Putra Mutiara Perlo memiliki garis lengkung dan garis lurus yang sesuai dengan sifat yang dimiliki yaitu protagonis. Bentuk yang diterapkan pada desain mengambil dari bentuk mutiara dan kerang.



Gambar 5. Desain tokoh Putra Mutiara Perlo
(Sketsa: Tesar, 2016)

2. Desain Assesoris

Desain assesoris yang digunakan Putra Mutiara Perlo terdiri dari

a. Mahkota atau Assesoris Kepala

Pada mahkota Putra Mutiara Perlo memiliki unsur desain garis lengkung dengan arah miring, tekstur yang dibuat terlihat kasar, memiliki warna abu-abu yang sesuai dengan sumber ide dan memiliki prinsip desain keselarasan yang sesuai dengan tema, keseimbangan simetris, irama, dan proporsi yang sesuai dengan ukuran *talent*.



Gambar 6. Desain Mahkota
(Sketsa: Wily Melisiana, 2016)

b. Gelang atau Assesoris Tangan

Pada desain gelang diambil dari sumber ide kerang mutiara yang memiliki unsur desain garis lengkung dengan arah miring, bentuk dua dimensi, dan memiliki prinsip desain keselarasan dengan tema, dan keseimbangan simetris.



Gambar 7. Desain gelang
(Sketsa:Tesar, 2016)

c. Assesoris Pelengkap Kostum atau Cape

Pada desain assesoris pelengkap kostum atau cape diambil dari sumber ide kerang dan mutiara, yang unsur desain garis lengkung dengan arah miring, dengan prinsip desain keselarasan dengan tema, dan keseimbangan simetris.



Gambar 8. Desain Assesoris Pelengkap Kostum atau Cape
(Sketsa:Wily Melisiana, 2016)

d. Ikat Pinggang

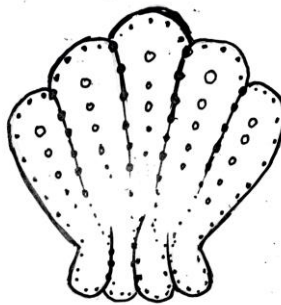
Pada desain ikat pinggang diambil dari sumber ide mutiara yang unsur desain garis lengkung dengan arah miring, dengan prinsip desain keselarasan dengan tema, dan keseimbangan simetris.



Gambar 9. Desain Ikat Pinggang
(Sketsa:Wily Melisiana, 2016)

e. Assesoris Punggung

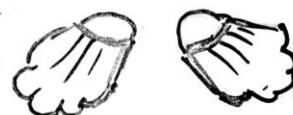
Pada desain assesoris punggung ini diambil dari bagian kerang, yang dibuat dengan unsur desain garis lengkung, memiliki ukuran yang sesuai dengan postur tubuh *talent*, dan memiliki keseimbangan simetris, dan keselarasan yang sesuai dengan tema.



Gambar 10. Desain Assesoris Punggung
(Sketsa:Wily Melisiana, 2016)

f. Sepatu

Pada desain sepatu ini diambil dari sumber ide kerang yang dibuat dengan unsur garis lengkung, dan memiliki keseimbangan simetris.



Gambar 11. Desain Sepatu
(Sketsa:Wily Melisiana, 2016)

3. Desain Rias wajah

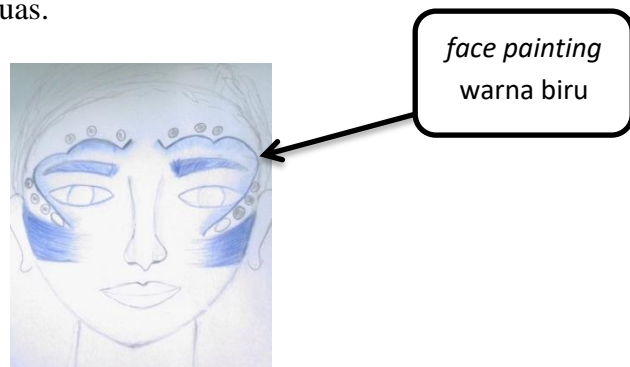
Sumber ide desain rias wajah ini diambil dari kerang mutiara, yang memiliki unsur desain garis lengkung dan prinsip desain keseimbangan simetris, keselarasan dengan desain kostum yang telah dibuat. Desain rias wajah pada Putra Mutiara Perlo sebagai berikut:



Gambar 12. Desain riasan wajah
(Sketsa:Wily Melisiana, 2016)

4. Desain *Face painting*

Desain konsep *face painting* diletakkan pada bagian dahi, dengan sumberi ide kerang dan digambar pada dahi di bagian mata dengan unsur desain garis lengkung dengan arah miring, dan prinsip desain keseimbangan simetris dan keselarasan dengan desain kostum dan *make-up*. Unsur warna yang digunakan *face painting* yaitu warna biru kemudian dibaurkan menggunakan kuas.



Gambar 13. Desain *Face Painting*
(Sketsa:Wily Melisiana, 2016)

5. Desain Pergelaran

Pada Pergelaran Sabda Raja Mutiara yang diadakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan konsep panggung *Procenium* dan Auditorium. Hal ini dikarenakan panggung yang ada di auditorium merupakan panggung permanen, serta dilakukan penambahan panggung dengan *stage catwalk*. Konsep tempat duduk penonton berada mengelilinginya, tetapi tidak penuh satu lingkaran. Arah pandang visual penonton lurus ke depan, tidak perlu menengok terlalu banyak untuk dapat menikmati pertunjukkan. Hal ini untuk memudahkan penonton agar dapat secara jelas melihat setiap adegan dari para pemain teater. *Lighting* yang digunakan tidak mengubah penampilan *make-up* yang akan ditonjolkan. Tata suara yang digunakan menggunakan teknik *dubbing*.



Gambar 14. Desain Panggung Pergelaran
(Sketsa: Wily Melisiana, 2017)

C. *Develop* (Pengembangan)

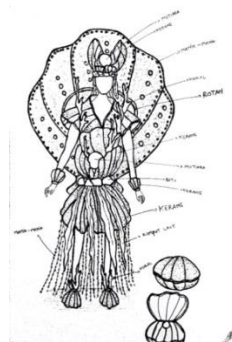
Tahapan metode pengembangan yang ketiga ini adalah *Develop* (pengembangan) yang tahapan ini dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Desain

Desain tokoh Putra Mutiara Perlo dibuat dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama konsep perancangan desain kostum yang dibuat sesuai dengan tokoh dan karakter yang sudah ditentukan.

2. Validasi desain oleh ahli atau pakar yaitu Afif Ghurub B., M.Pd. dan dibantu oleh dosen pembimbing yaitu Elok Novita, S.Pd., yang kemudian mendapatkan saran dari kedua validator dan hasilnya masih harus perbaikan (revisi).

- a. Validasi desain I, desain kostum yang belum di setuju oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena kostum pada assesoris bagian punggung belum terlihat seperti tokoh mutiara, tetapi seperti tokoh Putra Kerang dan juga pada bagian kostum bawah seperti perempuan dan harus diubah menjadi celana



Gambar 15. Desain Kostum Tokoh Putra Mutiara Perlo Validasi I
(Sketsa:Tesar, 2016)

- b. Validasi desain II, desain kostum yang belum di setuju oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena kostum mutiara terlihat seperti tokoh Putra Mutiara karena pada bagian bawah masih seperti perempuan, dan harus dihilangi di bagian sulur-sulur yang dimaksud dengan rumput laut, dan perubahan pada mahkota bagian belakang dengan menghilangkan rumput laut pada mahkota. Pada saat dipakai oleh *talent*, wajah *talent* seperti perempuan karena rumput laut yang dimaksud seperti perempuan yang berambut panjang.



Gambar 16. Desain Kostum Tokoh Putra Mutiara Perlo Validasi II
(Sketsa:Tesar, 2016)

- c. Proses validasi desain III telah disetujui validasi ahli dan dosen pembimbing yang dilakukan pada hari Sabtu, 10 Desember 2016. Perubahan yang dilakukan pada desain kostum tersebut mengurangi asesoris kostum pada bagian bawah yang diganti dengan kain organdi plisket, dan penambahan cat warna agar lebih menonjol dan kelihatan apabila di panggung



Gambar 17. Desain Kostum Tokoh Putra Mutiara Perlo Validasi III dan IV
(Sketsa:Tesar, 2016)

3. Revisi desain kostum

Setelah mendapatkan saran dari validator maka dilakukan perbaikan desain yang hingga 4 kali perbaikan, dan akhirnya desain kostum disetujui oleh validator.

4. Pembuatan kostum

Proses pembuatan kostum dilakukan setelah persetujuan dari kedua validator. Proses pembuatan kostum dilakukan kurang lebih 2 bulan pengerjaan.

5. *Fitting* kostum

Fitting kostum dilakukan pada tanggal 15 Januari 2017, yang bertempat di kplt lt.3. pada saat *fitting* kostum ternyata kostum yang sudah dibuat masih perlu sedikit perbaikan pada ukuran agar *talent* merasa nyaman pada saat memerankan karakter tokoh Putra Mutiara Perlo.

6. Validasi tata rias wajah, *face painting* dan *body painting*

Pada saat validasi tata rias wajah dan *face painting* dilakukan di kampus yang didampingi oleh dosen pembimbing. Proses validasi tata rias wajah dan *face painting* dilakukan hingga kurang lebih 5 kali dan hingga mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing.

7. *Prototype* hasil karya pengembangan

Prototype yang sudah dihasilkan dikembangkan yaitu:

- a. Hasil desain yang sudah di setujui oleh validator dibuat sesuai rancangan.
- b. Kostum dibuat menggunakan kain satin, spon ati, manik-manik mutiara imitasi, kepingan pecahan CD, holahub, kain organdi.
- c. Rias wajah yang sudah di setujui oleh pembimbing dibuat sesuai dengan desain yang sudah di rancang, dan kemudian divalidasikan dengan kostum dan *face painting* yang sudah di setujui oleh dosen.



Gambar 17. Hasil kostum, rias wajah dan *face painting*
(Sumber:PDD, 2017)

D. Disseminate (penyebarluasan)

BAB IV

Proses, Hasil & Pembahasan

Dalam Bab IV ini akan membahas tentang proses, hasil dan pembahasan yang berisi tentang proses rancangan, pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata dengan menggunakan metode 4D, yaitu *Define, Design, Develop dan Dessiminate* yang akan di uraikan secara lengkap.

A. Proses, hasil dan pembahasan *Define* (pendefinisian)

Dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara yaitu menceritakan sebuah cerita dari negeri dongeng yang mengisahkan tentang kisah Kerajaan mutiara. Dikisahkan pada jaman dahulu kala ada sebuah Kerajaan mutiara yang sangat megah berdiri di bawah laut. Kisah ini berawal dari ketika Sang Raja Mutiara Aldivo murka kepada Putri Mutiara Perfiti karena putrinya lahir dengan bentuk yang tak sempurna yang diharapkan oleh Sang Raja Mutiara Aldivo. Karena ketidaksempurnaan bentuk Sang Putri Mutiara Perfiti maka sang raja pun mengusir Putri Mutiara Perfiti untuk meninggalkan istana. Namun Putra Mutiara Perlo kakak dari Putri Mutiara Perfiti tidak tega melihat adiknya diusir dari istana, ia bersedia menggantikan Sang Putri Mutiara Perfiti untuk pergi dari istana, hingga sampai Sang Putri Mutiara Perfiti menjadi sempurna. Dalam perjalanannya banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan dan dia pun berhasil membongkar kejahatan patih Kerajaan. Dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara menceritakan kehidupan bawah laut yang beraneka ragam

akan kekayaan biota laut seperti mutiara, ikan hias air laut, koral laut, kepiting, penyu, udang, bintang laut dan gelombang air laut. Sasaran dari pementasan drama musikal ini adalah anak-anak usia dini hingga masyarakat umum, karena melalui drama musikal diharapkan dapat menanamkan pesan moral, budaya dan khususnya nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter.

Melakukan pemahaman, mempelajari dan mengkaji dari analisis alur cerita, sumber ide dan pengembangan sumber ide dari cerita Sabda Raja Mutiara maka terciptanya tokoh Putra Mutiara Perlo yang memiliki karakter bijak, pemberani, serta rela berkorban, dengan karakteristik yang diterapkan pada tokoh putra mutiara seperti: tampan, gagah, tinggi, serta mempunyai suara yang lantang dan tegas. Putra Mutiara Perlo yang didapat dari sumber ide mutiara *South Sea Pearl* yang berwarna putih, perak, keabu-abuan dan hitam kebiruan. Pengembangan sumber ide yang diambil dari Putra Mutiara Perlo adalah transformasi yaitu dengan mewujudkan mutiara *South Sea Pearl*, diterapkan pada bentuk kostum yang menyerupai pakaian seorang pangeran di dalam cerita-cerita dongeng, dari bentuk mahkota dan asesoris yang berbentuk mutiara di dalam tiram serta Sehingga tokoh Putra Mutiara Perlo sesuai dengan keinginan yang akan ditampilkan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

B. Proses, hasil dan pembahasan *Design* (perencanaan)

Proses, hasil dan pembahasan yang kedua menggunakan pengembangan *design*, yang akan membahas mengenai rancangan desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah, desain *face painting*, desain *body*

painting, desain penataan rambut, desain pergeleran, berikut pembahasan-pembahasan secara rinci:

1. Kostum

Proses pembuatan kostum tokoh Putra Mutiara Perlo meliputi memahami cerita Sabda Raja Mutiara karakter tokoh, karakteristik tokoh, sumber ide, pengembangan sumber ide, pembuatan desain, validasi ahli, revisi, validasi kedua, mencari ukuran, mencari penjahit, mencari bahan, *fitting* kostum, revisi, validasi ahli, hingga sampai persetujuan validasi ahli.

Pada proses pembuatan kostum tokoh Putra Mutiara di bagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Kostum bagian atas, dibuat menggunakan bahan kain satin yang di jahit menyerupai bentuk kaos polos. Pada proses menjahit dibantu oleh Afifah.
- b. Kostum bagian bawah, dibuat menggunakan kain satin dan dijahit dengan bentuk celana polos.

Pada kostum Putra Mutiara Perlo mempunyai warna abu-abu sedikit ada warna biru yang menandakan bahwa Putra Mutiara Perlo adalah mutiara bawah laut. Warna abu-abu menandakan bahwa Perlo adalah seorang Putra Mutiara yang memiliki sifat kedewasaannya dalam mengambil keputusan untuk membantu adiknya untuk mencari kesempurnaan, sifat tenang Putra Mutiara Perlo dalam menghadapi Ler dan kawan-kawan, serta warna biru yang menandakan dia bijaksana, dan baik hati.

2. Assesoris

Pada bagian assesoris pelengkap, assesoris pelengkap dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- a. Bagian punggung, yang terbuat dari bahan spons ati yang dibuat lingkaran hingga menyerupai mutiara yang utuh, kemudian ditempelkan dengan hola-hup bertujuan agar spon ati berdiri sempurna, dan pada bagian sisi spon ati dibuat gelombang-gelombang yang menyerupai kerang mutiara. Pada bagian ini Assesoris pelengkap kostum ini juga ada bahan tambahan, yaitu menggunakan pecahan-pecahan kaset CD dan replika batu mutiara yang sesuai dengan warna dari tokoh putra mutiara.



Gambar 19. Rancangan Assesoris punggung
(Sumber:Tesar, 2016)

- b. Bagian badan, dibuat dari bahan dasar spon ati yang dibuat lingkaran yang bertujuan untuk menyerupai mutiara, kemudian spon ati di pola dengan bentuk kerang mutiara kemudian dipotong, setelah spon ati terpotong semua, pada bagian sisinya di dipanasi menggunakan api agar bisa dibentuk menyerupai kerang aslinya. Kemudian lingkaran mutiara dan kerang di susun menyerupai baju prajurit.



Gambar 20. Rancangan Assesoris Badan
(Sumber:Tesar, 2016)

- c. Bagian bawah, dibuat dari bahan spon ati yang kemudian diganti dengan kain organdi plisket yang dibuat menyerupai rok. Pada proses menjahit bagian ini dibantu oleh Afifah.
- d. Assesoris Alas kaki, dibuat dari bahan spon ati yang buat membentuk pola alas kaki biasa dan kemudian di bagian bawah dilapisi spon ati yang sudah terbentuk dengan kerang mutiara. pada bagian atas spon ati dibentuk menyerupai kerang mutiara yang telah di buat membentuk pola, kemudian digunting dan di lem menggunakan lem tembak. Setelah itu di bakar sedikit menggunakan api kecil agar dapat dibentuk menggelembung. Setelah terbentuk semua tempelkan menggunakan lem dan kemudian diaplikasikan warna menggunakan cat akrilik warna putih dan hitam kemudian diaduk agar berubah menjadi warna abu-abu dan warna biru untuk bagian luar agar menjadi warna abu-abu kebiruan.

Hasil desain assesoris pelengkap pada Putra Mutiara Perlo dengan hasil akhir tidak sesuai. Perubahan yang tidak sesuai dengan desain awal, pada bagian assesoris badan. Pada saat *fitting* baju, spon ati bagian badan ukurannya kurang dengan badan *talent* (atau kekecilan), pada bagian assesoris badan ada sedikit perubahan karena pada

saat *fitting* bentuk yang dihasilkan dari asesoris pada bagian badan bagian bawah mengganggu gerak *talent*. Pada bagian itu, kostum di rubah dari bahan spon ati menjadi kain *Organdi Plisket*. Warna kostum Putra Mutiara Perlo pada saat *fitting* baju ada sedikit perubahan warna, pada saat *fitting* baju warna baju dan asesoris punggung kurang begitu kelihatan untuk di atas panggung.



Gambar 21. Hasil *Fitting* Kostum Putra Mutiara Perlo
(Sumber:Wily Melisiana, 2017)

3. Rias Wajah dan *Face Painting*

Tata rias wajah pada tokoh Putra Mutiara Perlo menggunakan jenis rias wajah Fantasi, karena rias wajah fantasi Putra Mutiara Perlo yang diaplikasikan pada wajah manusia. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa kepingan kaset CD dan manik-manik dengan teknik pengaplikasian langsung ke wajah menggunakan bahan berupa lem latek yang dioleskan langsung ke wajah model untuk menempel kaset CD dan manik-manik pada wajah yang bertujuan untuk menambah kesan 3 dimensi pada rias wajah Putra Mutiara.

Proses pemuatan rias wajah, yaitu:

- a. Pengaplikasian *foundation* dengan menggunakan spon *foundation*, menggunakan warna *foundation* agak sedikit kemerahan karena di atas panggung



Gambar 22. Pengaplikasian *Foundation*
(Sumber:Wily Melisiana, 2017)

- b. Pengaplikasian *Shading* dan *tint*, agar menonjolkan kelebihan dan kekurangan pada wajah *talent* yang diaplikasikan menggunakan spon.



Gambar 23. Pengaplikasian *Shading*
(Sumber:Wily Melisiana, 2017)

- c. Pengaplikasian bedak padat menggunakan spon bedak, agar wajah tidak berkilau karena *foundation*.



Gambar 24. Pengaplikasian bedak
(Sumber:Wily Melisiana, 2017)

- d. Pengaplikasian gambar efek kerang menggunakan pensil alis, dengan menggambar efek kerang pada bagian wajah tepatnya pada bagian atas tulang pipi kemudian menyambung ke arah atas alis,



Gambar 25. Pengaplikasian efek karakter
(Sumber: Wily Melisiana, 2017)

- e. Pengaplikasian *face painting* warna biru dengan menggunakan kuas yang enak untuk membentuk gambar,



Gambar 26. Pengaplikasian *face painting*
(Sumber: Wily Melisiana, 2017)

- f. Pembauran *face painting* menggunakan kuas dan penambahan *eye shadow*, agar terlihat lebih jelas.
- g. Pengaplikasian alis *talent* agar alis terlihat lebih jelas dan lebih gagah.
- h. Pengaplikasian *base shadow* dan *eye shadow*, menggunakan kuas *eye shadow* agar mata terlihat lebih jelas, menggunakan *eye shadow* warna biru, karena mengambil warna dari air laut yang berwarna biru.



Gambar 27. Pengaplikasian *base shadow & eye shadow*
(Sumber: Wily Melisiana, 2017)

- i. Pengaplikasian *eye liner* pada mata, agar terlihat gagah dan mata terlihat lebih menonjol.



Gambar 28. Pengaplikasian *eyeliner*
(Sumber: Wily Melisiana, 2017)

- j. Pengaplikasian *blush on* pada pipi *talent* menggunakan kuas *blush on*
- k. Pengaplikasian *shading* pada hidung *talent* dan *tint* agar memberikan kesan menonjolkan kelebihan dan kekurangan bentuk wajah,
- l. Penempelan asesoris penunjang seperti kepingan kaset CD yang dibentuk bulat agar terlihat seperti mutiara, dan manik-manik mutiara buatan, Kepingan kaset CD menimbulkan efek kilaunya mutiara laut dan juga menjadi ciri satu darah untuk Kerajaan mutiara.



Gambar 29. Pengaplikasian asesoris pada wajah
(Sumber:Wily Melisiana, 2017)

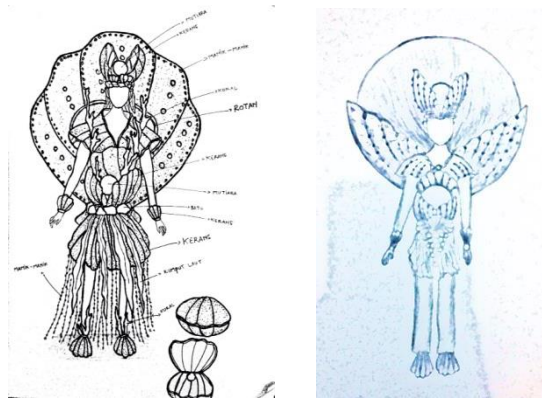
- m. Pengaplikasian *lipstick* pada *talent*, agar bibir *talent* tidak terlihat pucat.
4. Proses pembuatan mahkota Putra Mutiara menggunakan bahan spon ati, bola dan dasaran blangkon, dengan prosedur pembuatan sebagai berikut :
 - a. Siapkan bahan Spon ati, lem tembak, gunting/*cutter*, dasaran blangkon, bola, dan cat akrilik.
 - b. Gunting spon ati sesuai dengan pola yang sudah ditentukan. Potong pada bagian garis, kemudian ditempelkan menggunakan lem tembak. Bakar sedikit pada bagian tengah agar dapat dibentuk sedikit melengkung. Spon ati ini dibuat menyerupai bentuk kerang.
 - c. Potong bola sedikit agar bola dapat masuk bagian ujung dasaran blangkon (kelobot). Tempelkan bola dengan kelobot menggunakan lem, dan tempelkan bagian kerang yang sudah dibuat.
 - d. Warnai menggunakan cat *acrilic* dengan warna dan ukuran hitam 0,5 dan putih 1, pada bagian luar diberi sedikit warna biru yang menandakan bahwa kerang mutiara air laut.

C. Proses, hasil dan pembahasan *Develop* (Pengembangan)

Proses, hasil dan pembahasan pada tahap ketiga yaitu *Develop* (Pengembangan) yang menjelaskan tentang Validasi desain kostum dan validasi desain rias wajah.

1. Validasi desain oleh ahli I

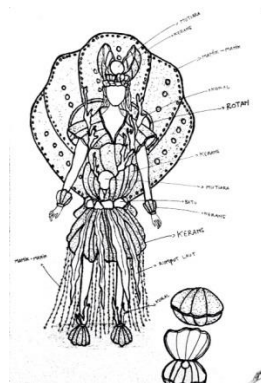
Proses validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub B., M.Pd., validasi disetujui oleh ahli yang dilakukan pada pada hari Sabtu, 10 Desember 2016. Perubahan yang dilakukan pada desain kostum tersebut mengubah pada bagian kostum bagian bawah yang di rubah bentuk pada asesoris pelengkap kostum yang semula terbuat dari spon ati dan kelihatannya seperti rok perempuan kemudian diganti menjadi bahan yang terbuat dari kain organdi plisket. perubahan pada bentuk asesoris punggung yang awalnya berbentuk kerang setelah di validasi oleh ahli desain dan dosen pembimbing di rubah menjadi bentuk mutiara bulat dan di bawahnya sedikit ada kerang yang menandakan itu mutiara di dalam kerang. Pada bagian mahkota telah terjadi perubahan di bagian belakang dengan adanya spon ati yang di buat menyerupai rumput laut, dihilangkan karena pada saat dipakai oleh *talent*, terlihat seperti perempuan.



Gambar 30. Desain Kostum Putra Mutiara Perlo
(Sketsa:Tesar, 2016)

Sebelum terjadinya persetujuan validasi oleh ahli adapun proses validasi yang di lakukan oleh ahli desain dan dosen pembimbing :

- a. Validasi desain I, desain kostum yang belum di setuju oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena kostum pada asesoris bagian punggung belum terlihat seperti tokoh mutiara, tetapi seperti tokoh Putra Kerang dan juga pada bagian kostum bawah seperti perempuan dan harus dirubah menjadi celana



Gambar 31. Desain Kostum Putra Mutiara Perlo Validasi I
(Sketsa:Tesar, 2016)

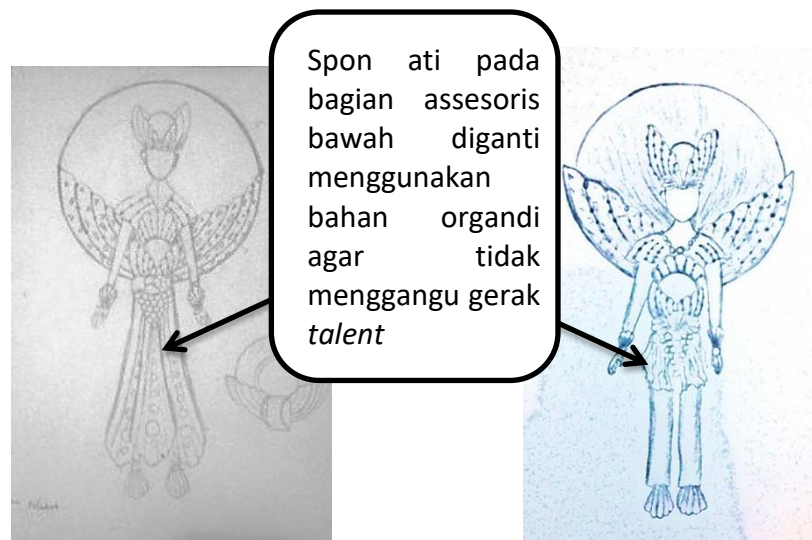
- b. Validasi desain II, desain kostum yang belum di setuju oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena kostum mutiara terlihat seperti tokoh Putra

Mutiara karena pada bagian bawah masih seperti perempuan, dan harus dihilangi di bagian sulur-sulur yang dimaksud dengan rumput laut, dan perubahan pada mahkota bagian belakang dengan menghilangkan rumput laut pada mahkota. Pada saat dipakai oleh talent, wajah talent seperti perempuan karena rumput laut yang dimaksud seperti perempuan yang berambut panjang.



Gambar 32. Desain Kostum Putra Mutiara Perlo Validasi II
(Sketsa:Tesar, 2016)

- c. Proses validasi desain III telah disetujui validasi ahli dan dosen pembimbing yang dilakukan pada hari sabtu, 10 Desember 2016. Perubahan yang dilakukan pada desain kostum tersebut mengurangi Assesoris kostum pada bagian bawah yang diganti dengan kain organdi plisket, dan penambahan cat warna agar lebih menonjol dan kelihatan apabila di panggung



Gambar 33. Desain Kostum Putra Mutiara Perlo Validasi III dan IV
(Sketsa:Tesar, 2016)

2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah, penataan rambut, *face painting*, *body painting* dilakukan oleh Elok Novita, S.Pd., Validasi dilakukan dengan hasil rias wajah, penataan rambut, *face pinting* dan *body painting*.

Saran dan masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing yaitu merubah bentuk kerang agar terlihat menjadi kerang seutuhnya dan warna dasar *Make-up* atau *base Make-up* menjadi warna biru. Pada riasan wajah putra mutiara ditambah dengan tempelan mutiara imitasi dan pecahan kaset yang dibentuk bulat.

3. Pembuatan Kostum

Kostum dibuat oleh Tesar sesuai dengan arahan yang sudah dijelaskan oleh desainer, dan pewarnaan kostum dibuat oleh Rais dan dibantu oleh Ozy. Pada pembuatan kostum, ditambah assesoris yang menggunakan mutiara imitasi dan pecahan kepingan CD. Kostum dibuat membutuhkan waktu 2 minggu. Untuk pembuatan kostum membutuhkan biaya sebesar Rp.1.610.000,- (Satu juta enam ratus sepuluh ribu rupiah).

Fitting baju dilakukan sebanyak satu kali pertemuan, yaitu pada hari Minggu, tanggal 15 Januari 2017. Pada hasil *fitting* kostum ada sedikit perbaikan pada bagian bawah assesoris pelengkap kostum yang harus diganti menggunakan kain Organdi Plisket agar gerak *talent* tidak terganggu dan leluasa dalam memerankan tokoh, dan penambahan ukuran pinggang *talent* yang terlalu sempit.

Jasa	Rp. 600.000,-
Pembuatan kostum	Rp. 810.000,-
Pembuatan Assesoris kepala	Rp. 200.000,-
Jumlah	Rp.1.610.000,-

Tabel 1. Rincian Pengeluaran
(Sumber: Wily Melisiana, 2016)

4. Validasi tata rias wajah dan *face painting*

Validasi tata rias wajah dilakukan sebanyak lima kali, yaitu pada hari selasa, 20 Desember 2016, Jum'at, 23 Desember 2016, Rabu, 29 Desember 2016, Rabu, 4 Januari 2017.

- a. Hasil koreksi validasi tata riasan wajah, *face painting* pertama, yaitu warna dasar diganti warna biru agar sama dengan Raja Mutiara Aldivo dan sebagai tanda bahwa masih dalam satu darah atau satu keluarga, harus diberi *gliter* yang disebar pada wajah, pada warna garis diganti menjadi warna biru tua, warna bibir cokelat, wajah bagian bawah biru tua dan bagian atas biru muda.



Gambar 34. Validasi I *Make-up*
(Sumber:Wily Melisiana, 2016)

- b. Hasil dan koreksi validasi tata rias wajah dan *face painting* kedua, yaitu Biru muda yang menjadi *base make-up* bergradasi, peran tokoh Putra Mutiara Perlo yang protagonis ditonjolkan, pada bagian hidung diaplikasikan warna biru, *shading* pada bagian pipi diganti menjadi biru, gradasi warna tepi biru tua semakin ke tengah semakin biru muda.



Gambar 35. Validasi II *make-up*
(Sumber:Wily Melisiana, 2016)

- c. Hasil dan koreksi validasi tata rias wajah, dan *face painting* yang ketiga, yaitu warna biru kurang tegas, warna mata kurang menonjol, warna bibir kurang menonjol.



Gambar 36. Validasi III *make-up*
(Sumber:Wily Melisiana, 2016)

- d. Hasil dan koreksi validasi tata rias wajah dan *face painting* yang keempat, yaitu *base make-up* warna kemerahan agar pada saat di panggung tidak terlihat pucat, warna garis biru asli, warna *eye shadow* kurang tegas dan kelihatan.



Gambar 37. Validasi IV *make-up*
(Sumber:Wily Melisiana, 2017)

5. Validasi Penataan Rambut

Validasi penataan rambut dilakukan sebanyak satu kali, yaitu pada hari Minggu, 15 Januari 2017. Hasil validasi penataan rambut yaitu pada asesoris kepala (Mahkota) lingkaran pada bagian kepala terlalu kekecilan jadi sedikit ada perbaikan pada asesoris kepala.

6. *Prototype* tokoh Putra Mutiara yang dikembangkan

Hasil *fitting* kostum, asesoris, validasi tata rias wajah, validasi *face painting*, validasi *body painting* dan validasi mahkota.



Gambar 38. *Fitting* baju
(Sumber:Wily Melisiana, 2017)



Gambar 39. *Face Painting*
(Sumber: Wily Melisiana, 2017)



Gambar 40. Assesoris kepala
(Sumber: Wily Melisiana, 2017)

D. Proses, hasil dan pembahasan *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap metode keempat ini yaitu *Dessiminate* (Penyebarluasan) yang dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema *Under The Sea*. Pertunjukan yang diadakan oleh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta ini dikemas dalam bentuk seni pertunjukan drama musikal yang berjudul “Sabda Raja Mutiara” yang diselenggarakan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 yang bertempat di Auditorium UNY yang ditujukan untuk anak TK, SD, SMP, SMA/SMK dan untuk kalangan umum yang bertujuan untuk memperlihatkan hasil karya dari mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan dan sekaligus mengajarkan penonton agar selalu menjaga kekayaan alam yang dimiliki oleh lautan Indonesia.

Tahapan yang dilalui pada proses *Dessiminate* ini meliputi :

1. Penilaian ahli (*Grand juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan dari sebelum ditampilkan secara luas. Tujuan dari penilaian ahli (*grand juri*) adalah agar *talent* dapat mencoba kostum yang sudah dibuat. untuk melatih kemantapan *talent*, mencoba kenyamanan kostum yang akan dipakai oleh *talent* agar tidak mengganggu gerakan pada saat pementasan. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada hari Minggu, 22 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT Lt. 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai hasil karya mahasiswa berasal dari tiga bidang, yaitu seniman pertunjukan yang diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd. dari instansi Kedaulatan Rakyat, ahli rias fantasi yang diwakili oleh Mamuk Romadhona, S.Sn. dari instansi pemerhati *make up*, dan pemerhati seni yang diwakili oleh Drs. Hajar Pamadi, M.Pd. (Hons) dari instansi dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Penilaian yang dilakukan mencakup rias wajah, *face painting*, asesoris, *body painting*, dan kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dengan memperoleh hasil yang paling tinggi yaitu Ratu Mutiara Ladiva tampilan yang terbaik dari mahasiswa Dani Kurniawati.

Hasil karya terbaik di urutan dari posisi atas, yaitu tokoh Ratu Mutiara hasil karya Dani Kurniawati, tokoh Kuda Laut hasil karya Nurul Betrik H., tokoh Putri Mutiara hasil karya Tiara Ramadhania, tokoh Lion Fish hasil karya Shabrina Nadhilah, tokoh Coral 2 hasil karya Lutfi Puji R., tokoh Bintang Laut

hasil karya Anisa Dewantari, tokoh Mermaid hasil karya Rizky Irdia N., tokoh Air Laut Selatan A hasil karya Ika Nur Cahyaning.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Minggu, 15 Januari 2017 yang bertempat di gedung KPLT lt.3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor ini merupakan kegiatan yang dilakukan guna untuk menampilkan atau melihat kekompakan, tokoh dengan menggunakan kostum yang sudah di buat yang dirancang sesuai konsep.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu, 25 Januari 2017 yang bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih ini bertujuan untuk memantapkan dan melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias (bagi yang menggunakan), kostum, penataan rambut, gerak tokoh, *lighting*, *blocking* dan ditampilkan sesuai dengan acara pada pertunjukan utama.

4. Pertunjukan Utama

Pertunjukan bertemakan *Under The Sea* yang dikemas dalam seni pertunjukan drama musikal yang berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses di tampilkan pada hari Kamis, 26 Januari 2017 yang bertempat di gedung Auditorium UNY.

Acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor 2, Wakil Dekan 2 Fakultas Teknik, Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias dan kecantikan dan dosen-dosen PTBB serta karyawan dan Staf PTBB, dan perwakilan dari Organisasi di Fakultas Teknik. Tiket pertunjukan yang menyediakan 650 tiket telah habis

terjual dengan mayoritas penontonnya adalah anak-anak dari mulai TK hingga SMA/SMK dan 200 undangan yang dihadiri oleh Orang tua, Dosen, pejabat, karyawan dan staf Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta di Seni pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara ini menampilkan dengan durasi waktu 75 menit yang menampilkan kisah Kerajaan mutiara dan kekayaan alam biota di bawah laut yang khususnya berada pada laut Indonesia.

Kisah Sabda Raja Mutiara ini berawal dari ketika Sang Raja Mutiara Aldivo murka kepada Putri Mutiara Perfiti karena putrinya lahir dengan bentuk yang tak sempurna yang diharapkan oleh Sang raja. Karena ketidaksempurnaan bentuk Sang Putri Mutiara Perfiti maka Sang Raja Mutiara Aldivo pun mengusir Putri Mutiara Perfiti untuk meninggalkan istana. Namun Putra Mutiara Perlo tidak tega melihat Putri Mutiara Perfiti diusir dari istana, ia bersedia menggantikan Sang Putri Mutiara Perfiti untuk pergi dari istana, setelah Putra Mutiara Perlo pergi dari istana, ia mengajak teman-temannya (Ikan Pari Riap, Penyu Tula, Lumba-lumba Dovin, *Clownfish* Giru) untuk menemani dia mencari tahu mengapa Sang adik Putri Mutiara Perfiti tidak bisa sempurna seperti dirinya, dan kedua Orang tuanya. Di tengah perjalanan mereka dihadang dan disesatkan oleh para patih kerajaan yang ingin mengambil kedudukan Sang Raja Mutiara Aldivo yaitu Kepiting Krak, Ubur-ubur Ler, Udang Ngadu, dan Hiu Antag.

Setelah mereka berhasil mengalahkan para patih Kerajaan yang jahat, mereka meneruskan perjalanannya, dan bertemu dengan biota laut lainnya

seperti Keshi Mutiara Ratu Keke, Kuda Laut Horsa, Bintang Laut Stari, *Angelfish* Lepu, Mandarin Gobi Gofi, dan kemudian bertemu dengan *Cive Eyes* Cubu untuk menanyakan ketidaksempurnaan adiknya, setelah ketemu Putra Mutiara Perlo kembali ke Kerajaan untuk menyampaikan Kesempurnaan yang adiknya miliki.



Gambar 41. Foto Putra Mutiara Perlo pada saat di atas panggung
(Sumber:PDD, 2017)

Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah kita harus melindungi dan menjaga kekayaan alam khususnya bawah laut yang semakin lama semakin punah yang di rusak oleh oknum yang tidak bertanggung jawab, dan mengenalkan kepada anak-anak usia dini dunia bawah laut.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dari tahap-tahap yang sudah di bahas di bab yang sebelumnya, maka kesimpulan dan saran yang akan dibahas dalam bab ini:

A. Simpulan

Hasil dari pembahasan tentang proyek akhir yang berjudul Sabda Raja Mutiara pada tokoh Putra Mutiara dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil rancangan kostum tokoh Putra Mutiara Perlo pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara yang telah dilakukan melalui proses pengkajian, dan memahami cerita, karakter dan karakteristik tokoh, pada kostum Putra Mutiara Perlo mengalami satu kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh, tanpa menghilangkan karakteristik tokoh Putra Mutiara Perlo dengan menerapkan unsur desain warna abu-abu dan biru yang melambangkan sifat kedewasaan, tenang menghadapi halangan, bijaksana, dan baik hati, serta dilengkapi dengan asesoris pelengkap kostum yang terdiri dari mahkota, cape atau asesoris badan, asesoris punggung, ikat pinggang, gelang, serta alas kaki yang terbuat dari bahan hula-hup, spon ati, dan bahan kain organdi plisket.
2. Hasil rancangan rias wajah fantasi tokoh Putra Mutiara Perlo pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara yang telah dilakukan melalui kajian, dan memahami cerita, karakter, karakteristik tokoh dan rias wajah fantasi. Proses merancang rias wajah fantasi tokoh Putra Mutiara Perlo dibuat melalui beberapa tahap percobaan merias wajah hingga diperoleh rancangan yang sesuai dengan

karakter tokoh. Rancangan tersebut berupa riasan wajah fantasi yang membentuk seperti karang yang berwarna biru yang bermaksud menandakan bahwa Putra Mutiara Perlo berasal dari kerang air laut atau kerang bawah laut.

3. Hasil rancangan Mahkota tokoh Putra Mutiara Perlo dikaji dari karakteristik tokoh yang bijaksana, dan tampan. Mahkota dibuat dengan simetris yang di pasang di atas yang disebut *topmash*, yang mengalami perubahan pada lingkaran kepala tetapi tanpa menghilangkan karakter dan karakteristik tokoh.
4. Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.30 WIB – selesai, yang bertempat di gedung Auditorium UNY dan dihadiri oleh 650 penonton dan 200 undangan. Pertunjukan drama musikal yang mengangkat tema *Under The Sea* yang dikemas dalam seni pertunjukan drama musikal secara langsung dari panggung *indoor* yang berbentuk *proscenium* beserta *property* pendukung *background* yang menggambarkan keindahan bawah laut yang mendukung pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara. Dalam pertunjukan ini penyusun mendapat bagian menjadi penata rias dari tokoh Putra Mutiara Perlo. Putra Mutiara Perlo ini mendapatkan peran tokoh yang sering muncul dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara. Acara pertunjukan ini akhirnya dapat terlaksana dengan lancar dan baik berkat kerja sama dari seluruh panitia dan pelaksana pertunjukan

B. Saran

Hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain dan menerapkan rias wajah fantasi dan penataan untuk suatu pertunjukan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan tidak terjadi kegagalan yaitu:

1. Penataan rias harus lebih cermat dan teliti dalam memahami dan mengembangkan sumber ide untuk membuat desain agar lebih mudah dalam penciptaannya.
2. Banyak hal perlu di perhatikan oleh penata rias dalam mendesain dan menerapkan tata rias wajah dan rambut dalam suatu pertunjukan *indoor*, yaitu panggung, *lighting*, *property*, dan tata musik pendukung, yang akan mempengaruhi tata rias pada saat *perform*. Jarak pandang penonton riasan harus terlihat dengan jelas sesuai dengan warna-warna yang digunakan tanpa mengurangi atau menghilangkan karakter atau karakteristik tokoh.
3. Penata rias harus mencermati dengan teliti posisi tata letak asesoris pelengkap agar terlihat dari jarak penonton yang jauh.
4. Perlunya komunikasi antar panitia penyelenggara pertunjukan, sutradara, dosen dan mahasiswa agar tidak terjadi konflik.
5. Perlu ditingkatkan lagi kerja sama yang baik antara komponen yang bersangkutan dengan pertunjukan, dengan saling menghargai dan memahami masing-masing pendapat orang untuk mencapai suatu keputusan yang baik buat bersama, dan tidak mementingkan keegoisan masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim. (2016). *Jenis Mutiara dan Kaitannya Dengan Harga Mutiara* (artikel). di akses dari <http://miss.joaquin.com/jenis-mutiara-dan-kaitannya-dengan-harga-mutiara/>. pada tanggal 11 Maret 2017, Jam 09.33 WIB.
- Bariqina, Endang & Ideawati, Zahida. (2001). *Perawatan dan Penataan Rambut*. Yogyakarta: Adi Cita Karya Nusa.
- Bezperumsoed.blogspot.co.id/2016. di akses pada tanggal 14 Maret 2017, Jam 20.58 WIB.
- Bobsusanto, (2015). *Pengertian Sinopsis dan Langkah Membuat Sinopsis* (artikel). di akses dari www.seputarpengetahuan.com/2015/04/pengertian-sinopsis-dan-langkah-membuat-sinopsis.html. pada tanggal 17 Maret 2017, Jam 16.20 WIB.
- Ernawati, Izwerni & Nelmeira, W. (2008). *Tata Busana Untuk SMK Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni & Nelmeira, W. (2008). *Tata Busana Untuk SMK Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hakim, A. Rahman. (2014). *Jenis Mutiara & Warna Mutiara Laut Yang Biasa Dipakai Untuk Perhiasan* (artikel). di akses pada <http://original.mutiara.com/news/28/jenis-jenis-mutiara-laut/>. pada tanggal 15 Maret 2017, Jam 23.15 WIB.
- Hasanah, U., Prabawati, M. & Noerharyono, M. (2014). *Menggambar Busana*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hasanuddin, W.S. (1996). *Drama: Karya Dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa.
- Kartika, D. Sony. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kicky Novrita, W. (2012). *Busana Pesta Malam Untuk Dewasa Dengan Sumber Ide Busana Adat Keraton Yogyakarta Dalam Pagelaran Busana New Light Heritage* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA). di akses dari [http://eprint.uny.ac.id/9224/3/BAB%](http://eprint.uny.ac.id/9224/3/BAB%201)

2011 %20 – 0951413004.pdf. pada tanggal 17 maret 2017, Jam 00.52 WIB.

Kusantati, H., Prihatin, P.T & Wiana, W. (2008). *Tata Kecantikan Kulit Untuk SMK Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Lasantha. (2011). *Definisi Aksesoris* (artikel). di akses dari <http://bjhatachie.blogspot.co.id/2014/11/definisi-aksesoris.html/>. pada tanggal 15 Maret 2017, Jam 23.56 WIB.

Marwanti. (2000). *Desain Penyajian*. Yogyakarta: FT UNY.

Maryanti, Sri E.T. (2012). *Rias Wajah Fantasi*. Jakarta: KEMENDIKBUD.

Penget.M. (2010). *Membuat Perencanaan Pagelaran*. di akses dari <http://senturi09.wordpress.com/2010/07/04/membuat-perencanaan-pagelaran/html/>. pada tanggal 09 Maret 2017, Jam 12.14 WIB.

Santosa, Eko. et. al. (2008). *Seni Teater Jilid 1 Untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Santosa, Eko. et. al. (2008). *Seni Teater Jilid 2 Untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Sudrajat, Achmad (2015). *Budidaya 26 Komoditas Laut Unggul Edisi Revisi*. Yogyakarta : Penebar Swadaya

Suhersono, Heri. (2005). *Motif Geometris*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Thowok, D. Nini. (2012). *Stage Make-Up Untuk Teater, Tari, Dan Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Tritanti, Asi. (2016) *Pedoman Penyusunan Laporan Tugas Akhir Prodi D3 Tata Rias dan Kecantikan*. Yogyakarta: PTBB FT UNY

Triyanto, Fitrihana, N & Zerusalem, M. Adam. (2011). *Aneka Aksesoris Dari Tanah Liat*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.

Riyani, U. Evi. (2015). *Empat Tantangan Wisata Bahari Di Indonesia*. di akses dari <http://lifestyle.okezone.com/read/2015/04/28/406/1141265/empat-tantangan-wisata-bahari-di-indonesia>. Pada tanggal 04 Maret 2017, Jam 09.25 WIB.

Rostamailis, Hayatunnufus & Yanita, M. (2008). *Tata Kecantikan Rambut Jilid 2 Untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Pada saat proses grand juri



Foto Pada Saat Proses *make-up*
(Sumber:Wily Melisiana, 2017)



Foto Pada Saat *Talent* Mengenakan Kostum
(Sumber:Wily Melisiana. 2017)

Lampiran 2. Foto panggung pada saat gladi bersih dan pertunjukan



Foto Panggung pada saat gladi bersih
(Sumber:PDD, 2017)



Foto Panggung Pada Saat pertunjukan
(Sumber:PDD, 2017)

Lampiran 3. Foto Tokoh Putra Mutiara Perlo Pada Saat Pergelaran Utama



Pada saat sesi *Perform*
(Sumber:PDD, 2017)



Pada Saat Sesi *Perform*
(Sumber:PDD, 2017)

Lampiran 4. Sesi Foto Bersama



Pada Saat Sesi Foto Bersama
(Sumber:PDD, 2017)



Foto Pada Saat *Perform* bersama *beautycian*
(Sumber:PDD, 2017)

Lampiran 5. Pamflet Pergelaran Sabda Raja Mutiara

PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN 2014
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
WIMPI-TSIBIRA KON

DRAMA MUSIKAL

SABDA RAJA
MUTIARA

KAMIS
26 JANUARI 2017
OPEN GATE
13.00 WIB

PRESALE
25K
ON THE SPOT
30K
• TICKET BOX •
KOPMA UNY PERPUSTAKAAN UNY
SELASAR PTBB FAK. TEKNIK UNY

AUDITORIUM
UNY
JL. COLOMBO NO. 1
YOGYAKARTA

Sutradara, Pengarang Cerita, Dubber oleh AFIF GHURUB BESTARI, M. Pd.

SPONSORED BY:

MEDIA PARTNER

BETRIK (082220355480) KUKUT (08563621539)

Pamflet
(Sumber:PDD, 2017)

Lampiran 6. Susunan Panitia Sabda Raja Mutiara

Tabel 2. Susunan kepanitiaan Sabda Raja Mutiara

NO	Jabatan	Nama
1.	Ketua	1. Tiara Ramadhania
2.	Sekretaris	1. Tika Nur Fadhilah 2. Febi Rahmadhani
3.	Bendahara	1. Astri Sylvia Suanda 2. Febriana Leoni Maria
4.	Sie Acara	1. Felasufah 2. Nia Alfia Kamalia 3. Rizky Irdia Nawangsari 4. Dany Kurnia Wati
5.	Sie Humas	1. Kukut Hevika Desya Asmara 2. Novita Sulistia 3. Pradita Inggar Kusuma 4. Afifah Nurul Aulia
6.	Sie PDD	1. Yazmin Putri Azika 2. Shabrina Nadhilah 3. Vicky Anita Sari 4. Putri Cahaya Ningrum
7.	Sie Konsumsi	1. Lutfi Puji Rahayu 2. Ika Nur Cahyaning 3. Wika Nur Kharima 4. Tiara Mayang Ayu
8.	Sie Perlengkapan	1. Wily Melisiana 2. Nita Pratiwi 3. Mela Puspa Asri 4. Chintia Rizki Amalia 5. Venna Asteria Dewi
9.	Sie KSK	1. Nurul Betrik Hidayati 2. Dyah Ayu Vivi Enggar Sari 3. Rany Agustiwi
10.	Sie Kebersihan	1. Vivi Anisa Septulatif
11.	Sie Sponsorship	1. Anisa Dewantari Amarullah 2. Sukma Wilujeng Wicaksono 3. Mentari Pangestiwi
12.	Sie Keamanan	1. Devita Dian Moerty Dewi 2. Marsa Aina

(Sumber: Panitia Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara, 2016)



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET, 2017**